

EL PADRINO

EGGERLAND MYSTERY

PETER MOORE

M PLAYER

COMPARATIVA DE SUDOKUS PARA NDS

Y MUCHO MAS...

Nº 3 - SEPTIEMBRE 2007
PUBLICACION GRATUITA

SELECT THEME

STAFF:

Alain Ibáñez de Opakua
alain@altmagazine.net



Antonio Garrido
antonio@altmagazine.net

Manuel Sagra
manuel@altmagazine.net



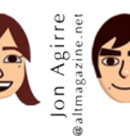
Pablo Vilches
pablo@altmagazine.net



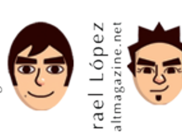
Ester Sánchez
ester@altmagazine.net



Saioa Urresti
saioa@altmagazine.net



Jon Agirre
jon@altmagazine.net



Israel López
israel@altmagazine.net



Leire Palencia
leire@altmagazine.net



Iván González
ivan@altmagazine.net



Veronica dell'Oro
veronica@altmagazine.net



Antonio Ruiz
antonior@altmagazine.net



Transfuse
transfuse.deviantart.com

MAQUETACION





Bienvenidos y bienvenidas a una nueva edición de ALTmagazine, la única revista que, aunque aumente su número de páginas, no pesa más.

Para este número traemos como principal novedad la invitación de un artista extranjero para nuestra sección ALT.escritorio. Se trata de Iván Flores (alias Transfuse), un joven artista cuya página en *Deviant* es visitada por muchos aficionados a los videojuegos por sus brillantes dibujos de Samus Aran, protagonista de *Metroid*. Como no podía ser de otra forma, el dibujo que aquí publicamos ensalza la belleza de la cazarrecompensas de Zebes, y es suficiente motivo para recortar la última página de nuestra revista y pegarla en cualquier parte visible del dormitorio, carpeta de estudios o santuario de consolas.

Sin duda, uno de los acontecimientos del año será el salto de Peter Moore desde *Microsoft* a la dirección de *EA Sports*. Es algo que analizaremos bajo la particular dinámica de nuestra mesa redonda, de forma poligonal debido a nuestra carencia de *NURBS*. ¿No sabes lo que son los *NURBS*? Bueno, *Google* es tu amigo, recuérdalo. Que nada ni nadie frene tus ganas de aprender.

También analizamos la vida y... misterios de uno de los compositores musicales de la compañía *Nintendo*, Kazumi Totaka. Es posible que algunos no hayáis oído hablar de él, pero aparece en más títulos de los que podáis pensar.

Ya en un ámbito más casero, pero precisamente entrañable por ello, dedicamos unas páginas a diseccionar la personalidad de Franxis, cuya cercanía y amabilidad nos han permitido entrevistarle. Desde la popularización de *Internet*, primero en el ámbito de las universidades, Franxis ha sido conocido por regentar el sitio web *Emudek*, dedicado a la emulación; aunque ahora se ha convertido en un personaje de renombre gracias a sus excelentes versiones de *MAME* para *GP32* y *GP2X*.

Todo, y mucho más (como ya es tradición en nuestra portada) en el interior de este templo de literatura panorámica.

May the force be with you.







EL ÉXODO DE PETER MOORE

Como se podía leer en sendas notas de prensa emitidas por *Microsoft* y *EA* a mediados del mes de Julio, el carismático Peter Moore deja su cargo de gran responsabilidad en *Microsoft Corp.* (Redmond, EEUU) para reunirse con su familia en Carolina del Norte (EEUU) y presidir la división de deportes de *Electronic Arts*. Su nuevo cargo también es de gran responsabilidad dentro de una empresa que maneja franquicias con enormes ventas y entregas (como mínimo) anuales de cada deporte.

En los últimos años, ver la cara de Peter Moore generalmente significaba ver un hombre elegantemente vestido, con una cara sonriente y detrás un panel blanco plagado de sencillos logotipos de *XBOX 360*. Fue la imagen de la consola, como en su día lo fue de *Dreamcast*; pero la vida de Peter Moore no ha estado siempre ligada a las consolas, y quizá una sencilla introducción biográfica ayude a comprender en parte la motivación de su traslado.

Peter Moore nació en 1955 en Liverpool (Inglaterra). Después de licenciarse en la Universidad de Keele (Inglaterra) y cursar un Máster en la Universidad Estatal de California (EEUU) se dedicó al *marketing*. No obstante, mientras estaba estudiando la carrera en Inglaterra, se dedicó a otra de sus grandes pasiones: el fútbol, llegando incluso a debutar como profesional.

Su primer destino como responsable de *marketing* fue *Patrick USA*, subsidiaria de una popular compañía francesa de ropa deportiva. Continuó su progresión en *Reebok International ltd.*, donde tuvo a su cargo a más de 450 empleados, cifra nada espeluznante dadas las dimensiones empresariales del gigante mundial de ropa deportiva.

Su relación con el deporte dentro de su profesión le convirtió en el fichaje escogido por *SEGA* para impulsar a su recién nacida *Dreamcast* en el mercado norteamericano, y darle un particular impulso a la nueva línea de juegos deportivos que estaban comercializando (*NBA 2K*, *NHL 2K*, etc.). Lo que no imaginaba *SEGA* es que la proliferación de estos títulos causaría recelo en *Electronic Arts*, principal productor mundial de videojuegos deportivos; todo esto (entre otras cosas, seguramente) provocó que no apareciera un sólo juego de *EA* para *Dreamcast*, perdiéndose no sólo la gama deportiva que podía ofrecer *EA*, sino la mayoría de licencias comerciales habituales entre el público casual, como *James Bond*, *El Señor de los Anillos* o *Harry Potter*, unidos a otros títulos de formidable calidad como los primeros *Medal of Honor* o *Need for Speed*. La entrada de Moore en *SEGA* pudo ser un arma de doble filo cuyo impacto aún hoy es complicado de evaluar.



Otras circunstancias, como la forma en la que Ken Kutaragi anunció las teóricas posibilidades de *Playstation 2* (existe numerosa documentación pública que demuestra que, debido a la presencia de numerosos cuellos de botella en el diseño de *Playstation 2*, ciertas prestaciones eran inferiores a las de *Dreamcast*), echaron por tierra los esfuerzos de Peter Moore con *Dreamcast*.

Un contrastado profesional se merecía una segunda oportunidad, y Steve Ballmer (CEO de *Microsoft*) apostó por Peter Moore como vicepresidente corporativo de la división de entrenimiento del gigante de *Redmond*. Durante su andadura en este cargo, se ha hecho notar por hechos particularmente mediáticos, como anunciar juegos cruciales para el *marketing* de la marca *XBOX* como *Halo 2* o *Grand Theft Auto IV* mediante sendos tatuajes.

En un gesto parecido al que protagonizara Steve Race (ejecutivo entonces de *SONY*) en el E3 (*Electronics Entertainment Expo*) de 1995, en el que anunció el precio de *Playstation* entrando en el escenario diciendo *"299$"* y marchándose en acto seguido (*Saturn* tenía un precio de 399$), Peter Moore recordó en repetidas ocasiones la posibilidad de adquirir una *Wii* y una *XBOX 360* por menos del precio de una *PS3*, dejando entrever que comprar una *PS3* (bajo su criterio) no tiene sentido.

Moore es responsable del establecimiento de alianzas claves para *Microsoft*, como los acuerdos con Square Enix o los legendarios desarrolladores Hironobu Sakaguchi (Mistwalker), Yoshiki Okamoto (Game Republic) y Tetsuya Mizuguchi (Q Entertainment). También gracias a sus constantes viajes a Japón y al establecimiento de las alianzas anteriormente mencionadas, ha conseguido mejorar parcialmente las ventas de XBOX 360 en Japón (no obstante, las ventas siguen siendo muy inferiores incluso a las peores cifras de su competencia en ese país).

En Julio de 2007, como ya hemos dicho, anunció su retirada de Microsoft y su entrada en la división de deportes (de nuevo en el deporte, como en los viejos tiempos) de Electronic Arts.

Ultimamente se han visto más movimientos de este tipo, como los anunciados por George Harrison, Beth Llewelyn y Perrin Kaplan, de Nintendo (por el cambio de sede de dicha empresa), o el relevo de Ken Kutaragi en SONY.

¿Cuáles van a ser las consecuencias de este movimiento? Es hora de opinar.

La marcha de Peter Moore no podía llegar en un peor momento. Microsoft está pasando por un duro bache, a pesar de tener en el mercado la consola con mejor catálogo de juegos actualmente. El reconocido problema de arquitectura que afecta a todas las Xbox 360 del mercado ha terminado de mitigar la confianza de los consumidores, a pesar de que Microsoft ha respondido con una expansión de la garantía a tres años. Las ventas han sido buenas durante su primer año de vida, exceptuando las del mercado japonés, pero a partir de ahí la consola ha empezado a estancarse en ventas por culpa de un fallo de ingeniería, echando por tierra gran parte de los esfuerzos que Peter Moore ha realizado en todo este tiempo.

Peter Moore comenta que su marcha de Microsoft se debe única y exclusivamente a motivos familiares, y yo me lo creo en parte. Moore no ha parado de realizar viajes desde que se puso al frente de la división de Xbox, y el poder residir establemente con su familia habrá tenido un gran peso. Pero por otro lado, Electronic Arts le ha ofrecido un contrato millonario de 550.000 dólares al año, además de la posibilidad de poder acceder a acciones de la empresa. Esto facilita mucho las cosas a la hora de tomar una decisión, ¿no creéis? Tampoco creo que Peter Moore andase muy contento, y estoy seguro de que Microsoft tampoco daba saltos de alegría.

Yo no me atrevo a decir que esto vaya a ser negativo para el futuro de la Xbox 360. Sin duda, es una gran pérdida, pero quizá lo que la Xbox 360 necesita ahora es un hombre curtido en el éxito comercial, como es el caso de Don Mattrick, ex-presidente de EA y sustituto de Moore.

Veremos qué decisiones toma Microsoft, y como evoluciona la Xbox 360. De momento han perdido a un gran idealista, y el que para mí es el mejor frontman del mundo de los videojuegos

Por Pablo.

Cuando leí que Peter Moore entraba a formar parte del equipo de Microsoft como máximo responsable de Xbox 360, lo primero que se me vino a la cabeza fue SEGA, y de cómo esta empresa se vino abajo estando Moore al frente de SEGA of América. Y lo cierto es que el tiempo no me dio la razón, pues creo que Moore ha hecho un gran papel en Microsoft y la gran beneficiada ha sido Xbox 360, porque recordemos que las ventas de Xbox 360 prácticamente se duplicaron desde que ocupó su cargo; quizás por aquello de no tener competencia, pero los datos están ahí y son innegables.

Y ahora, anuncia su retirada para ocupar el cargo de presidente de EA Sports. Las verdaderas razones de esta marcha dudo que las sepamos realmente, sin embargo, creo que este cambio se deben a algo meramente económico teniendo poco o nada que ver su familia en esto, a pesar de que las declaraciones oficiales de Peter Moore fueron estas últimas. Eso, o puede que se trate todo de una fachada montada por Microsoft, de modo que a Peter Moore le han invitado a volver al INEM de manera que los usuarios no puedan sentirse alarmados o incómodos ante una posible crisis dentro de Microsoft.

Es el momento de poner la mirada en el sustituto de Moore, y ver si el problema por el que pasa Microsoft con Xbox 360 es fruto de Moore o de la mala gestión de Microsoft en general. Sin embargo, para EA supone en mi opinión uno de los mejores fichajes que podría haber hecho nunca, y puede que veamos sus frutos de aquí a medio plazo. ¿Podría FIFA volver a ser el más vendido por delante de PES? Quién sabe, el tiempo lo dirá.

Por Toni.

Resulta muy complicado evaluar el impacto que puede tener este movimiento en el mercado. Por una parte, el mérito de Moore en ciertos aspectos parece estar bastante claro merced a la mejoría (aunque nimia) de la marca XBOX en Japón, el asentamiento del servicio XBOX Live como referente de calidad y la consolidación de XBOX 360 como elemento cool de la juventud (al menos la estadounidense, de momento en Europa eso parece patrimonio de SONY, y en Japón de Nintendo).

No obstante, el momento en el que se produce la marcha de la cabeza visible de 360 no podría ser peor: el inesperado efecto que han tenido Wii y DS.lite en el mercado provoca que la potencia de hardware ya no sea ese elemento de codicia que ha representado en pasadas generaciones, y eso ha sido precisamente uno de los estandartes de 360. De hecho, ha sido la única razón que han tenido sus usuarios para justificar a sus amigos que su consola se recaliente y se apague, haga excesivo ruido (por la ventilación) o esté de vacaciones con tres luces rojas en el servicio técnico.

Por otra parte, el mercado que deje libre Wii, aquel correspondiente al jugador más tradicional, que no gusta de experimentos o que desea disfrutar de la más alta (y cara) definición, va a estar cada vez más disputado por parte de Playstation 3, con una bajada de precio y la salida al mercado de sus habituales bazas comerciales: Metal Gear, Final Fantasy, Gran Turismo, Pro Evolution Soccer, Grand Theft Auto, las continuaciones de los bombazos casuales Buzz, Eye Toy o Singstar y otros, muchos de los cuales son imposibles de arrebatar a SONY aún a golpe de uno de los talonarios más profundos del planeta (más de un billón de dólares en pérdidas acaban con casi cualquier empresa, pero para Microsoft vienen siendo habituales y asumibles dentro de su estrategia actual). Es por eso que pienso que ahora más que nunca la presencia de Peter Moore como representante de la consola tendría que haber sido determinante, y no va a ser así.

Por otra parte, aunque Microsoft ha sido muy eficaz en la retirada de las consolas afectadas por lo que ellos mismos han calificado como un fallo de fábrica que puede afectar a todas las consolas, el lastre que acarrea 360 en este sentido es importante (35% de consolas devueltas al servicio técnico) y la habilidad del señor Moore en estos momentos también se puede echar de menos.

Como una última nota, me gustaría hacer notar mi alivio por el hecho de que Mr. Moore no se tatuara nada referente a Dreamcast en su época de directivo en SEGA porque, ironías del destino, ha ido a parar a la compañía cuya ausencia prácticamente dejó huérfana a esa consola, condenándola al fracaso.

Por Jon.

En mi opinión, Peter Moore ha intentado "arreglar" problemas allí donde ha ido. Primero con Dreamcast, patrocinando los juegos deportivos, y ahora con Xbox 360, dando soluciones al problema de las luces rojas, consiguiendo licencias, y en general tratando de dar un impulso a una máquina que no termina de despegar. Habrá que esperar a conocer las propuestas de cambio de su sucesor, que serán las que más o menos guiarán el rumbo de la 360.

Aun así, a mí me ha parecido una marcha más que forzada ya que la consola le está generando enormes pérdidas a Microsoft, más aún con la medida de la ampliación de garantía para el problema de las luces rojas. Quizá ahora que está en EA, ésta también tenga dificultades, porque por donde ha ido pasando los problemas han venido de la mano.

En cualquier caso el futuro de la 360 es incierto hasta que no arreglen sus problemas de diseño, así que quizá la marcha de Peter Moore sólo sea "una cosa más".

Por Ester.

KAZUMI TOTAKA Y SU MISTERIOSA MELODÍA

POR

SAIDA URRESTI

Este japonés nació en 1967, y desde los 24 años comenzó a trabajar en *Nintendo* como compositor. Ha colaborado en más de treinta títulos muy conocidos de la compañía, y no sólo como compositor, sino también como doblador: es la voz de Yoshi en juegos como *Super Smash Bros* (*64* y *Melee*), *Mario Party 5*, *Mario & Luigi Superstar Saga*, *Super Mario 64 DS* o *Mario & Luigi partners in time*, así como todos los juegos en los que el reptil era el protagonista (y hablaba) y muchos de los juegos de deportes de Mario en los que también salía él (*Mario golf*, *Mario Power tennis*, etc.). Los últimos trabajos en los que se tiene constancia de su colaboración son *Wii sports* y *Wii play*.

Sin duda la aportación más conocida de este artista ha sido en los distintos títulos de la saga *Animal Crossing* (*Dobutsu no mori* en Japón), donde no sólo ha compuesto la música, sino que además él mismo aparece, encarnado como *Totakeke* (quien lo conociera por *K.K. Slider* no encontraría esta coincidencia en el nombre). Por si alguien a estas alturas no conoce a *Totakeke*, le definiremos como un perro cantautor que aparece periódicamente en el juego para animar al público con sus canciones, que además, las regala sin pedir nada a cambio, puesto que a él *"le mueve el arte, no el comercialismo... ¡Y el arte es libre!"* (mmm, qué acorde con la filosofía de la revista...).

¿Y a qué viene eso de la canción misteriosa que aparece en el título de este relato? En muchos de los títulos en los que Totaka ha participado de alguna forma, aparece una melodía escondida. En todos la misma. Los títulos en los que se ha confirmado la aparición de esta canción son: *Kaeru no Tameni Kaneha Naru* (sólo en Japón), *Super Mario Land 2*, *Mario Paint*, *The Legend of Zelda: Link's awakening*, *Wario Land* de *Virtual Boy*, *Yoshi's story*, *Mario artist* (sólo en Japón), *Dobutsu no mori*

(sólo en Japón), *Pikmin 2*, *Animal Crossing*, *Animal Crossing: wild world* y *Yoshi touch & go*, y hace bastante poco también se confirmó en *Wii Sports*, aunque no es nada fácil conseguirlo. Aunque el juego más antiguo en el que se ha encontrado la melodía es *Mario Paint* (de *SNES*, lanzado en Japón en Agosto de 1992), se sabe que en la banda sonora de *X* (para *Game Boy*, lanzado en Mayo de 1992 en Japón) también aparece. Sin embargo, dentro de este juego aún no se conoce la forma de escucharla. Por cierto, que en el juego *Game & Watch Volleyball* que os regalamos en el primer número de la revista, incluimos una versión de la cancioncilla, y no está precisamente muy escondida.

Hay otros títulos en los que Totaka está involucrado, pero en los que no se ha encontrado la melodía. Puede ser que sólo la haya incluido en algunos, o que aún nadie la haya encontrado. Porque realmente en algunos casos está muy escondida. Por ejemplo, en *Link's awakening* se sabe que hay tres versiones de la canción, y por ahora sólo se han encontrado dos. Una de ellas sólo funciona en la versión japonesa escribiendo *Totakeke* en el nombre del archivo de guardado, y en la alemana escribiendo *Moyse* en el mismo sitio. Por cierto, que *Moyse* es el apellido de uno de los traductores del juego para esta versión alemana. Y la segunda versión de la melodía se puede escuchar entrando en cierta casa llena de ranas y esperando algún tiempo hasta que empieza a sonar. Algo similar ocurre en el menú de pausa de juegos como *Pikmin 2*, o cuando aparece la pantalla de *Game Over* en *Super Mario Land 2*, donde hay que esperar cierto tiempo hasta que suena la melodía. En otros títulos no hay que esperar, sino que hay que encontrarla realizando ciertas acciones. Por ejemplo, en *Mario Paint* hay que clicar en la O de MariO en la pantalla de inicio. En *Animal Crossing* es distinto, pero parecido. En las casas de los vecinos suele sonar música en sus aparatos de radio, y se pueden averiguar los títulos de esas canciones para después pedírselas a Totakeke. Lo que ocurre es que ciertas canciones, como ésta, es muy difícil o imposible escucharlas en las casas de los vecinos, por lo que se hace complicado conseguirlas. Por si os interesa, en estos juegos (tanto de *Gamecube* como de *Nintendo DS*), lo que hay que pedir es la *"Tota-canción"* (*KK Song* en inglés). Es más, en el juego de *Gamecube*, al pedirle esa canción a *Totakeke*, éste incluso se sorprende, puesto que es uno de *"sus ritmos secretos"*.

Si quieres más información sobre este interesante tema, hay mucha en la página *Nintendo Database* (nindb.classicgaming.gamespy.com).



KAZUMI TOTAKA

ENTREVISTA A FRANXIS



Franxis se dio a conocer en la scene de GP32 con un remake del clásico de SEGA **Columns**. Después de esta toma de contacto con la consola llegaron sus trabajos más populares, primero el **Multipac**, un emulador de máquinas arcade con distintas variantes del Pacman (y predecesor del MAME) y, posteriormente, el propio **MAME** para GP32, el emulador de máquinas arcade definitivo.

Hola y bienvenido a ALTmagazine, ¿podrías hacer una pequeña presentación sobre ti para los lectores que no te conozcan?

Hola, soy Francisco, un 'chaval' de 32 años que vive en un pueblo de Guadalajara. El nick que utilizo es Franxis, y soy el creador del port del MAME para la consola GP32 y posteriormente para la GP2X.

¿Cuál fue tu primer ordenador?

Mi primer ordenata fue un Amstrad CPC 464, del que tengo muy buenos recuerdos.

¿Cómo empezaste a programar?

Pues fue en el Amstrad CPC 464, haciendo cosillas en Basic. Recuerdo que hice un programilla para dibujar sprites, un primitivo juego de carreras, y una adaptación del Bubble Bobble bastante primitiva, entre otras cosas. Todavía creo que tengo





la cinta de cassete por algún lado, pero no se si funcionará ya xD.

¿Cuáles son tus plataformas favoritas y por qué?

El MSX-2, porque era un ordenador estándar con unas capacidades increíbles para su época. Además todavía sigue habiendo una gran escena homebrew. El Commodore Amiga también me encanta, pero solo lo he conocido por emuladores, así que no le tengo tanto cariño como al MSX-2. También tengo que nombrar la Super Nintendo, porque fue la consola con la que más jugué de niño.

Y por supuesto la Playstation 1, por el boom que representó en la calidad de los juegos. Y quizás son muchas menciones ya, pero tampoco puedo olvidar la Sega Dreamcast, la única consola 'moderna' que he comprado, y porque me encantan sus juegos (Sonic Adventure, Ikaruga, etc).

¿Cuál es tu emulador preferido de PC? ¿Y alguno que te disguste especialmente?

El UltraHLE me parece el emulador más asombroso que he visto, y no creo que vea nada parecido nunca. Supuso el boom que desató el interes por la emulación en mucha gente. Pero no me puedo olvidar de otros como Chankast, VGS, Snes9x, Callus, WinUAE y por supuesto MAME.

El único emulador que me ha disgustado ha sido el Bleem. Un emulador de Playstation por el que pagué y quede decepcionado. Y más decepcionante fue después, cuando fue abandonado rápidamente.

¿Habitualmente utilizas Windows o prefieres algún otro sistema operativo alternativo?

En casa tengo una máquina con Windows, pero creo que esto va a cambiar pronto porque en el curro estoy utilizando últimamente mucho Linux.

¿Qué aprendiste de tu etapa al frente de Emudek?

Aprender, no aprendí demasiado, pero sí hice grandes amigos que he conservado con el tiempo en la vida real, como Talfi, además de conocer a mucha otra gente por la que siento gran respeto. Emudek no pretendía ser más que un hobby, pero acabó consumiendo demasiado tiempo diariamente...

¿Tuviste algún tipo de problema legal o "amenazas" por llevar una web dedicada a la emulación?

Tuve toda serie de insultos y amenazas, pero no tuve problemas legales

¿Cómo se te ocurrió hacer el MAME como proyecto de fin de carrera?

El port del MAME para la GP32 no pretendía ser mi proyecto fin de carrera. Fue solo producto de un reto personal. Pero al enseñar la consola GP32 a mis compañeros del trabajo, uno de ellos, Fer, me lo sugirió y me sentí bastante estupido, la verdad, por no haberlo pensado yo antes xD. *¿Los profesores vieron como algo "normal" este tipo de proyecto o por el contrario les extrañó o pusieron alguna pega al mismo?*

No hubo pegas de ningún tipo ya que la labor tenía su complejidad, pero quizás me fue más sencillo a mí porque en el trabajo estuve manteniendo durante unos años un proyecto bastante grande en C.

¿Qué piensas de las licencias libres? ¿Te han ayudado?

¡Claro! Es genial reutilizar código libre, eso sí, para utilizar de la misma manera. Si utilizas código libre, tu código también debe ser libre...

Después de los problemas iniciales con el tema de la licencia del MAME y comentarios negativos por parte de algunos miembros del MAME Team, ¿cuál es tu opinión actual acerca de ellos?, ¿hay buenas relaciones o siguen poniéndose "quisquillosos"?

Bueno, el MAME es del MAME Team, eso hay que tenerlo claro. Yo he utilizado su código





fuente para hacer el port a GP32 y a GP2X. Y si hago esto, está claro que debo seguir sus reglas. Y si esas reglas implican que tengo que sacar el código fuente, como me indicó Haze, pues debo hacerlo inmediatamente. Yo en aquella época tenía miedo de que el sacar los fuentes pudiera comprometer el proyecto fin de carrera, así que decidí eliminar las descargas hasta que tuviera el proyecto terminado. Después liberé todo el trabajo (ejecutables, fuentes, la memoria del proyecto y la presentación del powerpoint, todo). Ahora no tengo ningún problema con esto.

Sin embargo, las críticas de R. Belmont, eran de otro color. Su opinión era que la GP2X era una basura y que mi port sólo servía para que Gamepark vendiera consolas, y que por tanto el MAME Team no debía permitirme que yo mantuviera este port. Estas críticas sí que no me parecían razonables, afortunadamente parece que sólo R. Belmont tenía esa opinión, y para mí es agua pasada... en fin.

¿Qué opinas de la scene en máquinas cerradas?

La scene de la Dreamcast es un buen ejemplo de que la scene en máquinas cerradas no es una mala idea. ¡Si no fuera por ella, ya nadie utilizaría la Dreamcast! La scene de la X-Box es absolutamente impresionante, no tengo la consola, pero hay amigos que la tienen en el salón de su casa para jugar emuladores y ver películas y me parece genial. En particular es una pena que Sony tenga la PSP cerrada, pero personalmente no me parece mal que haya proyectos de código libre en la PSP. No me parece censurable, vamos. Si apareciera un buen port del MAME para la PSP, no me echaría las manos a la cabeza

¿Es la GP2X más sencilla de programar que la GP32?

Absolutamente, se puede coger código estandar de Linux y hacer que funcione sin modificaciones en la GP2X. Igual con el SDL, se pueden hacer funcionar juegos y emuladores sin prácticamente modificaciones en el código. En la GP32 el panorama era bien distinto, había que toquetear todo el código, y era algo agotador con el MAME, en el que la cantidad de código a comprobar era exagerada.

¿Qué nos puedes decir sobre Slaanesh, quien está continuando tu trabajo en el MAME de GP32? ¿Son sus progresos de mucha utilidad para tu trabajo en la GP2X?

Es un tipo genial, sus aportaciones son siempre interesantes, además supongo que nos picamos mutuamente para sacar nuevas versiones. Cuando estoy falto de ideas, él saca una nueva versión para la GP32 y me toca coger sus modificaciones y meterlas en la GP2X, y de paso añadir alguna aporta-



ción mía, y supongo que al revés pasará lo mismo. De hecho, he leído que va a sacar una nueva versión para la GP32 muy pronto.

¿Recibes muchas peticiones de los usuarios para mejorar el MAME de GP2X?

Suelen ser siempre las mismas:

-Que añada su juego favorito 'x' al emulador. Esto es siempre factible, pero puede llegar a ser una labor muy complicada, dependiendo del juego en cuestión.

-Que añada la posibilidad de guardar partidas. Esto es imposible en la versión de MAME utilizada para el port de GP2X.

¿Hasta dónde estimas que podrá explotarse el MAME en la GP2X?, ¿tienes pensado añadir algún sistema nuevo o pasar a un romset más actual?

Pienso gastar tiempo en él ocasionalmente, como hasta ahora. Sería factible pasar a una versión superior del MAME (ejemplo: 0.36), con lo cual muchos nuevos juegos estarían soportados, pero sería mucho trabajo que no sé si merecería la pena. Vista la cantidad de tiempo que gasté en la GP32 eliminando todo lo no indispensable del port de la GP32 (MAME 0.34), me puedo hacer una idea del trabajo necesario para hacer lo mismo en la 0.36, donde el código fuente se duplica...

¿Cuál es tu forma de trabajo con otros programadores que aportan su granito de arena al MAME (Notaz, Slaanesh, Pepe_Faruk...)?, ¿os ponéis de acuerdo en cosas a mejorar o alguna vez habéis "perdido" el tiempo trabajando en lo mismo?

No ha habido ningún tipo de sincronización entre todos, creo que ha sido casualidad que no hayan ocurrido cosas como lo que cuentas. Afortunadamente no ha ocurrido. La forma de trabajo es simplemente que ellos me envían sus modificaciones y yo las integro en la última copia del código fuente que tengo en mi PC de casa.

Háblanos de tus amigos en la scene. ¿Quiénes son? ¿Quiénes te han ayudado?

Pues bastantes, la verdad... Talfi y Chicho de la antigua época de Emudek. Puck2099, Nandove, Misato, etc., de la reuniones de la GP32/GP2X en Madrid. Chui, Fox, Ron, etc., de las antiguas MadriDC. El incansable Unai con sus siempre útiles consejos. Y mejor no nombro más gente que me voy a olvidar de muchos :D.

¿Hay algún juego/emulador/programa de GP2X o GP32 que te gustaría recomendar?

De la GBAX Compo 2007, hay muchas cosillas interesantes: Ruck-man, Blast Riot, Mister Block, Glouton, Battlejewels, etc.

¿Puedes adelantarnos algún proyecto que tengas entre manos?

Intento no meterme en nuevos proyectos, de hecho cuando encuentro alguno lo pongo en común cuanto antes en los foros para no picarme y meterme con él yo. Me pasó con el GPSP (Zodttd y luego el propio creador original Exophase se pusieron con él) y con el FinalBurn Alpha (Squidge se metió con él). Estuve echando una mano en el PSX4ALL con el tema del sonido, ya que consumía mucha CPU, espero meterme de nuevo con ello.

¿Hay alguna otra cosilla que quisieras hacer saber a los lectores de la revista?

Muchas gracias Puck, por la entrevista, y ánimo en tus proyectos... Y que te hagan una entrevista a tí también que seguro que tienes cosas interesantes que contar.



SUDOKUS COMERCIALES VS. HOMEBREW EN NINTENDO DS

POR
LEIRE PALENCIA

Hoy en día es difícil encontrar a alguien que no sepa lo que es un *sudoku*. Desde hace dos años, cuando apareció el primer sudoku en España y en muchos otros países, la cantidad de gente que se ha enganchado a este juego no ha dejado de aumentar, convirtiéndose en el rompecabezas con el crecimiento más rápido del mundo. Esto se debe a varios factores: los primeros sudokus aparecieron en las páginas de pasatiempos de algunos diarios, una de las mejores maneras de llegar al grueso de la población, y visto el tirón que tuvieron, ahora todos los periódicos incluyen al menos uno en su sección correspondiente; todo el mundo, ya no solo el Doctor Kawashima (*Brain Training*), está de acuerdo en que este tipo de juegos, y el sudoku en concreto, son una buena manera de mantener activo el cerebro y evitar que se nos atrofie, y claro está, todo el mundo quiere mantenerse joven, ya no solo físicamente, sino también mentalmente; no podemos desestimar la importante labor hecha por el boca a boca, que como en otros muchos casos ha influido de manera significativa en la popularización de este juego; pero en el fondo, el verdadero y único culpable de que tanta gente haya encontrado una nueva pasión en los números, es el mismo sudoku en sí.



Es difícil saber qué es lo que tiene este juego, que con su aparente simplicidad, dado que se rige por una sola norma, rellenar las celdas vacías con un número, de forma que cada columna, fila y subcuadrícula contengan los números del 1 al 9 una sola vez, hace que estemos horas ocupados intentando resolverlo.

Un poco de historia

A pesar de la creencia popular, que probablemente se deba al origen de su actual nombre, este *puzzle* no procede de lejanas tierras asiáticas. Se cree que el juego está basado en un sistema de cálculo de probabilidades creado por Leonhard Euler, matemático suizo del siglo XVIII, llamado cuadrado latino. Pero el primer sudoku, tal y como lo conocemos ahora, fue publicado en Nueva York, en 1979, bajo el nombre de *Number Place*.

Al cabo de unos años fue llevado a Japón por la editorial *Nikoli*, donde tomó su actual nombre. Inicialmente conocido como “S ji wa dokushin ni kagiru” (algo así como “los números deben estar solos”), terminó abreviandose en “S doku” (s =-número, doku = solo).

En 1997, Wayne Gould desarrolló un programa de ordenador capaz de crear rápidamente este tipo de rompecabezas y conociendo la afición de los ingleses por estos juegos envió varios al diario *The Times*, que el 12 de noviembre de 2004 publicó su primer puzzle bajo el nombre de “Su Doku”. A partir de ahí, los sudokus empezaron a propagarse por los periódicos que todo el mundo. En España fue el diario “El Mundo” el primero en publicarlos, el 5 de junio de 2005, y poco después, el 11 de julio del mismo año, “El País” siguió su ejemplo.

Después de este “lanzamiento” mundial a través del papel diario, el sudoku no tardó mucho en saltar a las pantallas de las videoconsolas, ordenadores y móviles, o en aparecer diferentes variantes de juegos basados en él.

Sudokus en la Nintendo DS

Dadas las características de la última consola portátil de Nintendo, éste es un dispositivo muy adecuado para facilitar el tránsito del medio escrito al medio virtual, ya que por lo general, y aunque no lo parezca, cada uno tenemos nuestras pequeñas manías, o métodos, a la hora de resolver un sudoku. Unos prefieren escribir a mano los números de cada casilla, mientras que otros se adaptan rápidamente al teclado numérico, algunos son capaces de guardar en la cabeza las posibilidades de casi todas las celdas vacías, mientras que muchos de los que han probado a apuntarlas ya no pueden resolver un sudoku sin escribir esos pequeños numeritos en las casillas, etc.

Como en muchas otras consolas, en ésta también se han publicado múltiples videojuegos de sudokus, cada uno con diferentes posibilidades, características y opciones. Estos se pueden clasificar en dos grupos: los comerciales, creados por empresas de *software* para su comercialización, y los caseros o también conocidos como *homebrew*, creados por usuarios aficionados a la programación de videojuegos, sin ningún ánimo de lucro.

Juegos comerciales

El primer juego de sudoku que recayó en la DS venía como complemento del *Brain Training*, principalmente debido al éxito que estaba teniendo en Europa. Este título abrió la veda a otros dedicados única y exclusivamente al sudoku, pero dado lo bien integrado que estaba y el buen aprovechamiento que hacía de las capacidades de la consola, dejó el listón muy alto. Tan alto que pocos han sido los títulos que se han acercado a su calidad, por lo que sigue siendo uno de los mejores juegos de sudoku que ha conocido la consola.

Brain Training:

Sentó precedentes en los juegos de sudoku para la DS, no solo por ser el primero, sino por su forma



PLATINUM SUDOKU



SUDOKU MASTER

de juego y la excelente función de reconocimiento de escritura, que todavía no ha sido superada por ningún otro juego. Cogiendo la consola como un libro muestra la cuadrícula completa en la pantalla táctil y con el stylus se selecciona el cuadro que se quiere rellenar. Éste se amplía, ocupando toda la pantalla, para poder escribir en ella el número deseado, permitiendo apuntar también las diferentes posibilidades con números más pequeños. Mientras tanto, el sudoku completo pasa a la otra pantalla, por lo que es visible en todo momento, y mediante la pantalla táctil es posible moverse a las casillas contiguas. Como punto negativo, se podría comentar que este juego no permite hacer demasiados cambios de configuración, muestra la cuadrícula del sudoku sobre un fondo blanco, siendo los números dados granates y los escritos por nosotros negros.

Sudoku Mania:

Éste fue el primer juego dedicado exclusivamente a sudokus que apareció. Permite hacer algunos cambios en el aspecto gráfico, como elegir el fondo y la tipografía de los números entre 5 temas disponibles, pero aún así deja mucho que desear en cuanto a jugabilidad. Para elegir casilla hay que desplazarse por la cuadrícula mediante la cruceta de la consola o tocando unas flechas dibujadas en la pantalla táctil, y los números han de ser seleccionados de una lista. De todos modos también añade alguna novedad, como la opción de jugar sudokus 3x3 ó 2x2, o en lugar de números utilizar diferentes figuras o dibujos.

Sudoku Master:

Juego que incluye más de 400 sudokus repartidos en varios niveles de dificultad. Su manejo es completamente táctil y como novedad añade la posibilidad de elegir entre escritura manual o teclado numérico, pero el reconocimiento de escritura no es comparable al de *Brain Training*, aunque tampoco se puede decir que sea malo, tan solo hay que acostumbrarse a hacer los números como al programa le gustan. La cuadrícula del sudoku se muestra en ambas pantallas y permite apuntar los posibles números de una casilla, pero solo 4 por casilla.

Platinum Sudoku:

De momento el mejor juego de los dedicados casi exclusivamente a sudokus. Y digo casi porque además de traer infinidad de sudokus distintos, también incluye el juego *Kakuro*, similar a un crucigrama, pero con números, y de vez en cuando nos ofrece jugar a otros pasatiempos, para no sufrir una sobredosis de sudoku. También nos da la opción de elegir entre escritura manual o teclado numérico, con un reconocimiento de escritura bastante bueno, pero que sigue sin igualarse al de *Brain Training*, y nos deja apuntar todas las posibles

soluciones de cada casilla. Además, permite crear nuestros propios sudokus o meter en la consola los que veamos, por ejemplo en el periódico, nos los resuelve si hay alguno para el que nosotros no encontramos solución y posee cantidad de opciones de configuración: rejilla, fondo, tipografía, música, etc. que aumentan a medida que se van resolviendo *puzzles*.

Juegos de homebrew.

Estos juegos creados por aficionados, a pesar de no disponer de los mismos recursos que una compañía de software para su desarrollo, no tienen mucho que envidiar a sus “hermanos ricos”. Dado que cualquiera que tenga los conocimientos suficientes de programación puede crear su propio juego de sudoku, o de cualquier otra cosa, es muy difícil conocer todos juegos caseros que existen de este tipo, por eso solo comentamos unos pocos, pero que son de los más populares de la *scene* de Nintendo DS.

Skinz Sudoku (por Mollusk [http://mollusk.dev-fr.org/]):

Juego que genera sudokus automáticamente en función de la dificultad elegida, por lo que la variedad que ofrece es enorme. Es completamente táctil y los números se introducen mediante escritura manual. Éste es uno de los aspectos que más



SKINZ SUDOKU



D-SUDOKU



PUZZLEMANIAK SUDOKU





sorprende de este juego, ya que el sistema de reconocimiento de escritura es muy bueno para tratarse de un *homebrew*, y aunque tampoco puede compararse con el de *Brain Training*, sí puede codearse perfectamente con el de otros juegos comerciales. Además permite cambiar por completo el aspecto gráfico del juego, mediante *skins* intercambiables que cada uno puede crear o descargar desde internet los creados por otros usuarios.

D-Sudoku (por Campanile [http://campanile.dev-fr.org/]):

Este juego también tiene distintos *skins* entre los que elegir, pero van incluidos en el juego y no se pueden añadir nuevos, de momento. El juego es completamente táctil y los números se introducen seleccionándolos en la pantalla. También ofrece diferentes niveles de dificultad y modos de juego, por lo que tampoco se queda atrás con respecto a algunos juegos comerciales.

PuzzleManiak (por Alx [http://www.puzzlemaniak.com/]):

No es un juego exclusivamente de sudokus, sino una recopilación de diferentes pasatiempos, más de 10 y creciendo, entre los que se encuentra el sudoku. En éste hay tres niveles de juego y en función del elegido el programa genera de forma aleatoria un nuevo sudoku cada vez. También es táctil y al seleccionar una casilla muestra el teclado numérico en pantalla para elegir el número que se quiera introducir. Guarda las puntuaciones y si se dispone de conexión *wifi* es posible enviarlas a su página web, donde hay una clasificación general con las mayores puntuaciones de cada categoría y juego.

Conclusión

Como habéis podido observar los juegos amateur o caseros no se encuentran tan lejos de los comerciales como podría parecer en un principio. El desarrollo de *homebrew* para esta consola ha crecido mucho en poco tiempo, y cada vez se crean juegos y aplicaciones de mayor calidad, que incluso, en algunos aspectos, superan a los comerciales. Además, para jugar unos cuantos sudokus no son realmente necesarias muchas de las características ofrecidas, como la música, los diferentes fondos de pantalla y tipografías, etc. Estos son sólo adornos adicionales para hacer los juegos más atractivos a la vista del posible comprador.

En cambio, la mayoría de los programas *homebrew* comienzan dando prioridad a la funcionalidad, jugabilidad y calidad, para más tarde añadir, en caso de que sea necesario o los usuarios lo pidan, otras características, como la mejora gráfica, la música y otras opciones adicionales. Es por esto que, a pesar de que inicialmente un proyecto de *homebrew* pueda parecer feo o tosco en comparación con las aplicaciones comerciales, finalmente puede resultar mejor, no solo funcionalmente, dado que se actualiza y evoluciona mucho más rápido, sino también gráficamente, pues puede terminar siendo más atractivo, ya que en numerosas ocasiones es posible que los usuarios modifiquen a su gusto y por completo el aspecto gráfico y lo compartan con los demás. A esto hay que añadir que los usuarios también pueden interaccionar con los creadores originales para sugerir nuevas mejoras o colaborar en el proyecto directamente ayudando a mejorarlo.

Esto se puede aplicar a todo tipo de juegos y programas, no solo a los de sudoku. La mayor parte de las veces lo que realmente atrae y hace que un juego tenga éxito es el juego en sí. Por muy atractivo que sea o parezca, si el juego no vale la pena, termina aburriendo, mientras que si el juego es realmente bueno, aunque no tenga tan buen aspecto, gusta y crea afición. Y algo así es lo que sucede con las aplicaciones de la *scene*. Ahora la elección está en vuestra mano.



MPLAYER: EL ARMA DE REPRODUCCIÓN MASIVA



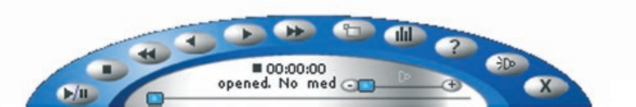






Allá por el año 2000, el que iba a convertirse en desarrollador principal de *MPlayer*, *Arpad Gereoffy* (Hungría), también conocido como *A'rpi*, había probado un montón de reproductores para *Linux (mtv, xmps, dvdview, livid/oms, videolan, xine, xanim, avifile, xmmp...)* pero todos ellos tenían algún problema, bien con la sincronización de audio/vídeo, calidad de imagen y velocidad, o bien porque no podían reproducir al mismo tiempo *MPEG1, MPEG2 y AVI (DivX)*. Por ello decidió escribir el suyo propio a partir de otros ya existentes, hasta que con la llegada del nuevo siglo (el mismo 1 de enero de 2001), llegó el *MPlayer v0.10*, un reproductor de MPEG y AVI en un solo binario y que se formó mediante la unión de dos programas: mpg12play v0.95pre6 y un nuevo reproductor simple de AVIs 'avip' basado en el cargador de DLL de Win32 de avifile. El éxito de esta versión, sobre todo con vistas al futuro, produjo un punto de inflexión en el proyecto, convirtiéndose a partir de la versión 0.11 en un trabajo en equipo, y convirtiendo al *mplayer* en uno de los programas referencia de la multimedia *GNU/Linuxera*.

Hoy día *MPlayer* puede reproducir archivos *MPEG, VOB, AVI, OGG/OGM, VIVO, ASF/WMA/WMV, QT/MOV/MP4, FLI, RM, NuppelVideo, yuv4mpeg, FILM, RoQ, PVA* y *Matroska*, todo ello soportado por muchos *codecs* nativos de *XAnim*, de *RealPlayer* y de *DLL* de *Win32*. Se pueden ver películas en formato *VideoCD, SVCD, DVD, 3ivx, RealMedia, Sorenson, Theora,* y *DivX*. Por todo ello, se suele decir que *Mplayer* "reproduce hasta las piedras", y es que



el reproductor es realmente sólido, reproduciendo archivos *MPEG* dañados (útil para algunos *VCDs*), archivos *AVI* incorrectos no reproducibles en la mayoría de reproductores, y hasta archivos sin la información de índice, pudiendo llegar a reconstruir sus índices para permitir la búsqueda. Ello permite, por ejemplo, visualizar vídeos en descarga todavía incompletos. También es capaz de leer multitud de formatos de subtítulos con una gran calidad, e incluso presenta interfaces gráficas (en *GTK*, por defecto, y la de *KMPlayer*, en *qt*, para *KDE*), aunque es preferible lanzar el programa desde la terminal, ya que ofrece mayores ventajas si se sabe usar adecuadamente. Además, todo ello lo hace a una extraordinaria velocidad y con una gran estabilidad.

Pero aún va más allá, y es que a partir de la versión 0.60 incluye el *MEncoder*, un potente codificador de vídeo y audio, que, a partir de cualquiera de los archivos que reproduce *MPlayer*, es capaz de modificar sus parámetros (compresión, tamaño, *bitrate*...), cortarlo y/o convertirlo a multitud de formatos, tanto de vídeo como de audio. Este programa será analizado en el siguiente número a modo de continuación del análisis centrado en *MPlayer* que aquí se realiza.

No obstante, el *MPlayer* no se encuentra de manera oficial en todas las distribuciones de *GNU/Linux*, algunas de ellas de gran importancia, como *Debian* o *RedHat*, debido a problemas de patentes y *copyright*. Pero siempre se lo puede compilar uno mismo o instalar a partir de paquetes alternativos no oficiales. Estos problemas han llevado a conflictos con la licencia *GPL*, lo que llevó a *A'rpi* a abandonar el proyecto en 2003 y a que hoy día se encuentre un tanto estancado, aunque la verdad, no parece que haya mucho para mejorar.

MPlayer a fondo

Antes de empezar, como siempre, es preferible revisar los archivos de configuración, donde se pueden establecer, fácilmente en este caso, los parámetros por defecto para el funcionamiento del programa. El archivo de configuración principal es el *~/.mplayer/config* (específico del usuario) o bien el */etc/mplayer/mplayer.conf* (del sistema), que no procedo a explicar ya que en el propio archivo se presentan buenas ayudas a modo de comentarios sobre cada opción.

Otro archivo importante es el *input.conf*, en las mismas localizaciones que el anterior, y en el que se definen los accesos al programa mediante teclado, ratón e incluso *joystick* o mando a distancia (en el caso de tener uno ya configurado).

Las opciones principales en cada caso las daremos para ejecutarlas desde terminal, preferentemente un terminal gráfico (como *xterm*), ya que consideramos más cómodo su uso frente al del

TECLAS DE USO PRINCIPAL

Tecla	Acción
ESPACIO	PAUSA/REPRODUCCIÓN
O	MOSTRAR OCULTAR OSD (IMPRESIÓN DEL TIEMPO RESTANTE/TOTAL EN PANTALLA)
F	CAMBIAR MODO PANTALLA COMPLETA
M	CAMBIA MODO SILENCIO
FLECHA IZDA	RETROCEDER 10 SEGUNDOS
FLECHA DCHA	AVANZAR 10 SEGUNDOS
FLECHA ARRIBA	RETROCEDER 1 MINUTO
FLECHA ABAJO	AVANZAR 1 MINUTO
AVPÁG	RETROCEDER 10 MINUTOS
REPÁG	AVANZAR 10 MINUTOS
Q Ó ESC	SALIR



interfaz gráfico (*GMplayer* o *KMplayer*), lo que se nota aún más en el caso del *MEncoder*, donde utilizar una utilidad gráfica como *KMEncoder* puede ser más rápido si no se tiene experiencia en el uso del terminal o no interesa aprender a utilizarlo, pero será mucho más lento si sabemos sacar todo su jugo al terminal. Para facilitar el aprendizaje la explicación se dará mediante ejemplos.

En primer lugar hay que reproducir un vídeo, hacerlo de manera que consuma el mínimo de recursos, y que reproduzca a una velocidad con una calidad óptima. Para eso recomendable, a la par que divertido para *frikis* como nosotros, probar todos los controladores de vídeo y audio. Introduciendo *mplayer -vo help y mplayer -ao help* mostrará los controladores de vídeo y audio respectivamente disponibles, de modo que podemos hacer pruebas como, por ejemplo, *mplayer -vo x11 -ao alsa video.avi* (¡que no se os olvide probar el *-vo aa*!). Aunque si no se quiere perder el tiempo bastaría con un simple *mplayer video.avi* y esperar que la configuración por defecto nos sirva.

Una vez seleccionados los controladores, los podemos añadir, para una mayor comodidad, en la zona correspondiente del archivo de configuración.

Los ejemplos

A continuación se presentan diversos ejemplos con una explicación de cada uno de ellos:

mplayer -hardframedrop -fs video1.avi video2.mpg video3.mov

Aquí se reproducen tres archivos, uno detrás de otro en el orden indicado, se inicia a pantalla completa (*-fs*) y se descartan *frames* (cada una de las imágenes que compone el vídeo) en el caso de que, por la falta de velocidad en la reproducción del vídeo por parte del ordenador en cuestión, se vaya a producir una desincronización con el audio (*-hardframedrop ó -framedrop*).

mplayer -fs -aid 0 -sub subtítulos.srt video.avi

Reproduce el archivo con el primer canal de audio (*-aid 0*) y cargando el archivo de subtítulos indicado (*-sub*), soportando multitud de formatos para los subtítulos, permitiendo incluso cargar varios a la vez, cambiando entre ellos con la tecla “j”.

mplayer -fs -loop 0 -rotwin *

Reproduce todos los archivos del directorio en que nos encontremos (*), por orden alfabético y de manera cíclica e indefinida (*-loop* 0, donde si el 0





fuera un 3, se reproduciría tres veces cada archivo) en el fondo de escritorio (*-rootwin*) y a pantalla completa (*-fs*).

mplayer -idx video.avi

Permite reproducir archivos sin la información de índice, pudiendo llegar a reconstruir los índices para permitir la búsqueda, esto es, el desplazamiento por el vídeo. Muy útil para reproducir vídeos incompletos en descarga.

mplayer -playlist archivo.m3u

También podemos, cómo no, reproducir música e incluso, como en este caso, listas completas de archivos de música o vídeo.

mplayer -cache 24 http://direccion.radio/tv.internet

Escuchar la radio o ver un vídeo vía Internet es así de sencillo; basta con poner la dirección como si de un archivo de vídeo corriente se tratase y, si se desea, indicar la caché en *KBytes*. En el tema de visualizar vídeos por Internet, actualmente están de moda programas como *Sopcast*, que permiten ver televisiones extranjeras por Internet. Por supuesto, en *GNU/Linux* y con *MPlayer* podemos verlas configurando y lanzando el programa *sp-sc* para reproducir el vídeo con *MPlayer http://localhost:8900*

mplayertv://-tvdriver=v4l:device=/dev/video0:chanlist=europe-west:norm=PAL:width=512:height=384:channels={nº canal}-{nombre}

Si disponemos de una tarjeta sintonizadora de televisión, podremos utilizar *MPlayer* para ver la televisión indicando el *driver* (*v4l*), el dispositivo (*/dev/video0*), la zona y configuración (*europe-west y PAL*), el ancho y alto que queremos (en *width* y *height*), y una lista de canales con el número de canal del sintonizador acompañado del nombre que queramos para luego poder cambiar de canal con las teclas h y k (canal siguiente/anterior). Además podremos aprovechar el mando de la sintonizadora, si dispone de uno, para manejar el programa mediante *lirc* (*Linux Infrared Remote Control*).

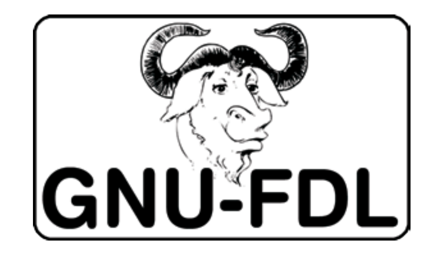
mplayer dvd://1 -fs -dvd-device /dev/dvd -chapter 4-6 -alang en -slang es

También podemos ver *DVD's*. Podemos indicar el dispositivo que va a leer el *DVD* (*/dev/dvd*), los capítulos que va a reproducir (4-6), el lenguaje del audio (en=inglés) y el de los subtítulos (es=español), entre otras opciones. Aquí hay que indicar que para ver *DVD's* en *GNU/Linux* es necesario utilizar una librería llamada *libdvdcss*, la cual actúa saltándose la protección *DeCSS* del *DVD* para poder verlo, lo que es ilegal en España. En resumen, es ilegal ver *DVD's* comerciales en *GNU/Linux*. Esperemos que algún día se ilegalice la estupidez humana, al menos entre los que toman decisiones.

mplayer vcd://1 -fs -aid 0 -cdrom-device /dev/cdrom

Para reproducir *VCD/SVCD* y demás derivados podremos indicar, por ejemplo, el dispositivo de reproducción (*/dev/cdrom*) y el canal de audio (*-aid* 0).

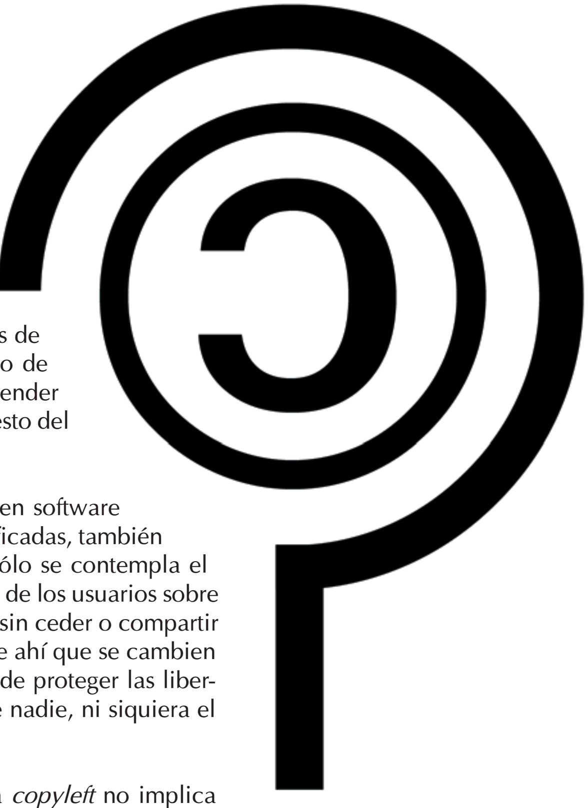
Hasta aquí llega esta breve exposición de lo que puede ser capaz de hacer *MPlayer*; para más información recomiendo el manual de *MPlayer*, muy completo y extremadamente extenso dada la increíble cantidad de opciones del programa. En el próximo número se analizará el programa *MEncoder*, componente secundario, pero no por ello menos importante del proyecto *MPlayer*.





¿Copyleft o no copyleft? Esa es la cuestion...





Siendo la GPL y la LGPL dos licencias de software libres (por ser creaciones de la FSF), es imperativo conocer el concepto de *copyleft*, que distingue el punto de vista de la FSF del que tiene la OSI sobre el concenpto de “licencia” Y para entender mejor el análisis de dichas licencias de la FSF, es importante conocer de qué va esto del *copyleft* y porqué es tan importante para la FSF.

El *copyleft* es un método que propone la FSF para convertir un programa en software libre y exigir que todas las versiones del mismo, desde la original hasta las modificadas, también sean software libre. Mientras que en la mayoría de los programas privativos sólo se contempla el *copyright* (derechos de copia) con el objetivo de poner restricciones a la libertad de los usuarios sobre el uso de un software, reservándose todos los derechos para el autor del mismo sin ceder o compartir prácticamente ninguno con otros usuarios, el *copyleft* hace todo lo contrario (de ahí que se cambien los términos, right <-> left). Las restricciones que se ponen tienen el único fin de proteger las libertades esenciales sobre el uso de un software para todos los usuarios con lo que nadie, ni siquiera el propio autor original de ese software, pueda arrebatárselas.

Hay que aclarar algo antes de proseguir, y es que, que una licencia tenga *copyleft* no implica necesariamente que pueda carecer de *copyright* para el autor original, otorgándole ciertos derechos

adicionales por autoría, pero esto se muestra más abajo en la explicación de la licencia GPL.

Hay opiniones a favor y en contra de las licencias con *copyleft*. Están aquellos que piensan que en principio es lo mismo considerar la libertad de un software por distribuirlo (con su código fuente) como de *dominio publico,* con una licencia de software libre sin *copyleft* (como la licencia BSD) o bajo una licencia de software libre con *copyleft* (como GPL), y en teoría podría ser, si existiera buena fe y afán de colaboración entre todo el mundo. Pero la realidad no es así, y siempre hay alguien que podría aprovecharse del código fuente, modificarlo y mejorarlo y nunca liberar los cambios en forma de código fuente porque no se ve obligado a hacerlo (moralmente puede, pero desde luego, legalmente no). El resultado, desde el punto de vista de la FSF, es simple. Esa persona puede distribuir o vender un software privativo, basado en uno que en su día era "libre", pero esta persona ha arrebatado para su beneficio propio la libertad del programa que libremente tuvo a su disposición como de dominio público o con una licencia permisiva y sin *copyleft* (una posibilidad que se puede deber a la "buena fe" e idealismo del autor original), incluyendo los derechos, y beneficiándose únicamente él de estos cambios. El *copyleft* sirve justamente para impedir que ocurra esto mismo.

Hay que reconocer que puede resultar paradójico el hecho de que para defender y proteger ciertas libertades se deban limitar otras, pero es como en las leyes civiles que rigen nuestras sociedades: en teoría, en un país libre y democrático, las leyes se crean con el afán de proteger las libertades y los derechos de todo el mundo, puesto que no se puede confiar siempre en el buen hacer y una correcta responsabilidad de los actos propios y ajenos para una convivencia ideal (algo tan simple como "no hacer a los demás lo que no te gustaría que te hiciesen a ti"). En el caso del *copyleft* ocurre lo mismo: en un software se limitan aquellas libertades que podrían permitir a una sola persona vulnerar el resto de libertades de los demás. De ahí que existan restricciones que impidan estás prácticas con el fin de preservar las libertades y derechos más importantes sobre un software para todo el mundo.

La idea de la creación del *copyleft* responde a la experiencia, no solo a un ideal, por eso RMS (Richard M. Stallman, del que tienes más información en nuestro anterior número) define al *copyleft* como "idealismo pragmático", o lo que es lo mismo, dar libertades para el software aunque, por si acaso, bien protegidas de cualquier intento por eliminarlas.





POR ESTER SÁNCHEZ

Las otras Game Boys 2: Wonderswan

Continuando con el artículo del número anterior, en el que hablamos de *Neo Geo Pocket*, esta vez le damos la bienvenida a *Wonderswan*. Esta consola salió en Japón en 1999, de la mano de *Bandai*, siendo diseñada por Gunpei Yokoi (famoso por ser el diseñador de la *GameBoy* de *Nintendo*, entre otras cosas). El objetivo era competir contra la *Neo Geo Pocket Color* y la *Game Boy color*. Pero viendo que esto era casi imposible de cumplir con una consola en blanco y negro, al año siguiente *Bandai* atacó de nuevo con una revisión mejorada: *Wonderswan Color*. Esta vez la jugada les salió bastante mejor, puesto que tomaron un 8% del mercado aproximadamente, sobre todo debido a su reducido precio (unos 6800 yens, lo que son aproximadamente 65-68). Finalmente, en Noviembre del 2002 salió la última versión de esta consola, *SwanCrystal*, que aportaba pocas mejoras frente a la *WColor*, simplemente cambiando su diseño externo y una pantalla mejor.



¿Cómo es la Wonderswan?

A simple vista, es una consola bastante “rara” con respecto a las demás portátiles. Destaca su anchura (es la más fina de todas las portátiles que conozco) y sus controles, con doble cruceta además de los botones “clásicos”: A, B, de encendido, *start* y otro para controlar el volumen. Las crucetas son 4 botones, uno en cada dirección, en vez de ser la típica cruceta “unida” de *GameBoy*.

El porqué de que tenga doble cruceta, es muy simple: para esta consola hay juegos verticales y horizontales. En los horizontales, se coge la consola como estamos habituados, usando la cruceta de abajo y los botones A y B. En el modo vertical, se coge en vertical (valga la redundancia) y se usan las dos crucetas, ya que al ser botones independientes se pueden usar como el A y B sin problemas. En algunos juegos, como los *Final Fantasy*, se usan ambas crucetas a la vez, pues la que queda más “arriba” en el modo horizontal se usa como botones para acceder

a los menús.

Después de estas peculiaridades de diseño, pasemos a sus características técnicas. Tiene un procesador de 16bits NEC V30 MZ a 3Mhz, y una memoria de 64KB. El sonido es mono (sólo dispone de un altavoz) y tiene tres modos: *mute* (o sin sonido), moderado y alto, pudiendo cambiar entre ellos con el botón diseñado para ello. Si usas la entrada de cascos este botón queda deshabilitado y produce un sonido estéreo. Pese a sus escasos 3Mhz, la consola mueve los gráficos con una fluidez increíble, cosa que se nota sobre todo en juegos que tienen algún tipo de *scroll*. Además, usa una sola pila de tipo AA que da aproximadamente unas 40 horas de juego.

Los juegos

Como es lógico, debido a la empresa a la que pertenece esta consola, la mayoría de los juegos son sobre mangas o animes de *Bandai*. Entre ellos se encuentran muchos *Dragon Ball*, *One Piece*, *Dragon Quest*, *Digimon*, *Evangelion*... Además *Square* se volcó en el apoyo a esta portátil haciendo varios *remakes* de sus *Final Fantasy*, llegando a sacar packs de *Final Fantasy* (consola temática de color blanco y con la serigrafía del juego + cartucho). También tiene juegos más "típicos" como *Tetris*, *Puzzle Booble*, *Golden Axe*...

En cada juego *Bandai* supo aprovechar muy bien los controles de su consola, ya que para los *RPGs* se suelen usar las dos crucetas (con una te mueves, con otra accedes a los menús) pero se coge en modo horizontal. Mientras que para juegos como el *Tetris*, *Beatmanía* o *Puzzle Booble* se usan las dos crucetas, pero cogida la consola en modo vertical, que por otro lado es la forma más lógica de jugar.

Por supuesto todos los juegos están en un perfecto japonés, haciendo imposible jugar a los *RPGs* salvo que conozcas el idioma. Por lo demás el resto de juegos sí son perfectamente jugables (por ejemplo los de lucha, los cuales abundan).

Los Accesorios

Como accesorios oficiales llegaron a salir:

Cable Link: para la conexión de dos consolas y uso del modo multijugador

Adaptador de corriente.

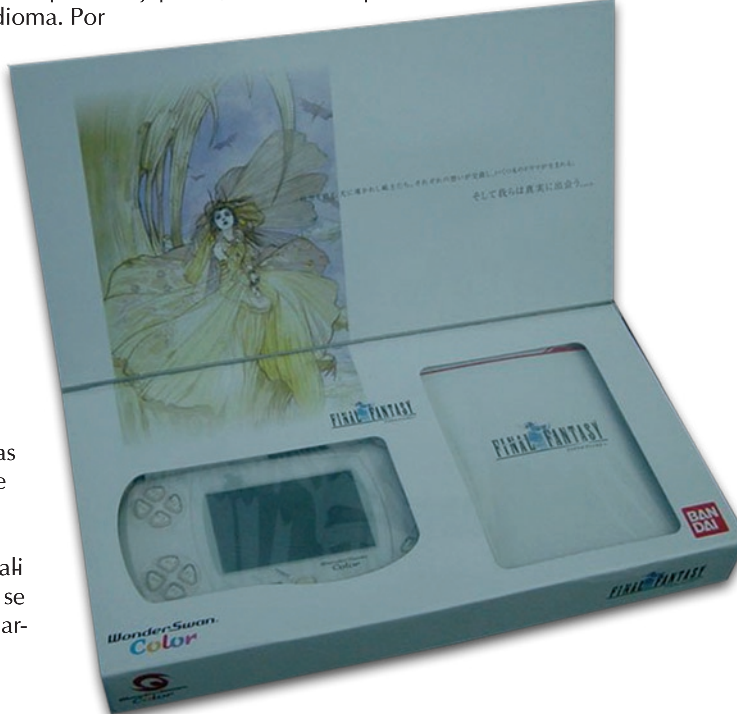
Auriculares.

Batería recargable.

Protectores de pantalla: finas láminas de plástico que protegen la pantalla de ralladuras.

Fundas.

Luz para la pantalla: una luz que se alimenta de la propia *Wonderswan* y que se coloca encima de la pantalla para iluminarla.





Además de otros más peculiares como:

WonderWave: adaptador de comunicaciones por infrarrojos. Se usaba para intercambiar datos de juegos con la *PocketStation* de *Sony*.

MobileWonderGate: cartucho de NTT DoCoMo e interfaz de teléfono móvil que contiene software para navegar por internet y email.

WonderBorg: un pequeño robot con forma de bicho que puede ser controlado y programado bien desde la *Wonderswan* o bien desde un PC con *Windows* y puerto de infrarojos.

WonderWitch: un kit de desarrollo de juegos compuesto por un cartucho regrabable de *Wonderswan*, compiladores de C para *Windows*, y un cable serie para conectar la consola al PC.

WonderCoin: un disco con forma de moneda que encaja en una de las crucetas para dar la sensación de un pad "unido".

Wonderswan GPS System: un adaptador de GPS, con su software correspondiente.

Wonderswan DigiMon Connector: un adaptador para conectar un *Digimon* a la *Wonderswan* y así poder interactuar con los juegos de *Digimon*.

Muchos de estos accesorios usaban el puerto de expansión de la *Wonderswan*, por tanto no puedes usar más de uno a la vez. Es decir, si usas los auriculares, no puedes usar el cable link.

Para finalizar, un resumen de las mejores y peores características de esta máquina.

Lo mejor:

Su reducido peso y tamaño, cuando la coges por primera vez no te crees que sea de verdad y que llegue a funcionar.

Su gran fluidez gráfica pese a la poca potencia que tiene.

Tiene un gran catálogo de juegos de todos los géneros.

Su gran variedad de accesorios, entre ellos muchos "raros" como el WonderBorg o el WonderWitch.

Lo Peor:

Que no tenga pantalla retroiluminada. Esto se puede solucionar con el accesorio de luz para la pantalla, pero desde luego no es lo mismo.

El idioma. Hay gran parte del catálogo de juegos que te vas a perder por esta razón, incluidos los *remakes* de los *Final Fantasy* (considerados las mejores versiones).

La rareza de muchos juegos eleva su precio, además de su dificultad de encontrarlos (como por ejemplo el *Beatmanía* o el *Ghost & Goblins*). Lo mismo se aplica a los accesorios, sobre todo los "raros".

El control de volumen, que es con un botón, y sólo tiene 3 niveles.

Como conclusión personal, recomiendo esta consola a cualquier amante de los videojuegos y sobre todo a coleccionistas. Es una consola que sorprende desde el primer momento, además de ofrecer una variedad nunca vista, no sólo en el catálogo de juegos sino también en los modos de coger la consola (vertical y horizontal).



ULTIMA ONLINE: KINGDOM REBORN



El renacer de Sosaria

Kingdom Reborn, la nueva y ambiciosa propuesta de EA/Mythic para recuperar la gloria pasada de *Ultima Online* ya ha sido lanzada. Aunque servidor lleva probando la beta desde su estado restringido, no ha sido hasta el lanzamiento de la beta pública, con el correspondiente levantamiento del NDA (*Non Disclosure Agreement*), cuando se me ha posibilitado la oportunidad de hablar sobre este proyecto. Vamos a ver brevemente los cambios más destacados respecto al cliente 2D.



Ejecutamos el juego, hacemos *log-in* con nuestra cuenta, observamos cómo han cambiado los menús, y probamos a crear un personaje nuevo para descubrir los nuevos tipos de caras que han sido incluidos, así como el nuevo tutorial. Tras observar los nuevos diseños en la pantalla de creación de personaje, terminamos de crear nuestro avatar para introducirnos en *Sosaria*. Después de dar un breve paseo por el tutorial, decidimos entrar con uno de nuestros personajes ya creados con anterioridad, no sin habernos sorprendido previamente con el nuevo estilo gráfico del juego.

Los gráficos han sido completamente rediseñados desde cero, volviendo a dibujar absolutamente todas las piezas de arte. Haceros una idea del duro trabajo, estamos hablando de un universo que lleva





casi 10 años en el mercado evolucionando constantemente. Personalmente he de reconocer que no me impresionó mucho en un principio, pero según fui visitando los lugares más entrañables que guardo en mi recuerdo como jugador, la cosa empezó a convencerme. Es cierto que las animaciones pueden resultar algo toscas, y también es verdad que el juego está plagado de *bugs*, pero no menos cierto es que estamos probando una revisión que ha sido lanzada prematuramente. No tiene precio visitar el castillo de *Lord British*, la ciudad de *Skara Brae*, los preciosos parajes de *Ilshenar,* o las peligrosas mazmorras de *Deceit* y *Wrong*. Resulta especialmente interesante ir a tu casa (en mi caso se trata de una *Large Tower* en los pantanos de *Trinsic* en *Felluca*) y comprobar cómo tu decoración se mantiene casi intacta a pesar de todos los cambios gráficos realizados. Encontramos otros aspectos destacados, como los nuevos efectos especiales de las magias, los cuales se muestran muy vistosos, con unos efectos de partículas agradables a la vista. Sin lugar a dudas el trabajo gráfico realizado es sobresaliente.

Al margen del nuevo aspecto gráfico, que pinta realmente de lujo, nos encontramos con una interfaz totalmente rediseñada. Tenemos una nueva barra de acciones, similar a la que podemos encontrar en la mayoría de *mmorpg's* que hay en el mercado y que servirá para facilitar las cosas a aquellas personas que vengan de otros juegos. El *chat* también ha cambiado, para hacerlo similar al resto de *mmorpg's* de éxito, y aunque aun no es muy potente, el equipo se encuentra trabajando en ello. El nuevo mapa también llama la atención y no tiene nada que ver con el antiguo radar, haciendo las funciones de un verdadero mapa, pero de igual manera *EA/Mythic* no ha terminado de desarrollarlo. El inventario es otro aspecto que salta a la vista, ya que ahora es muy similar al de otros juegos como *Diablo* (es decir, inventario dividido en celdas), dejando a un lado la mítica mochila en la que dejábamos los objetos donde nos diese la real gana (de cualquier manera seguimos teniendo la opción de mantener este viejo estilo de inventario). Por último, y de nuevo sin terminar, asistimos a un potente editor de macros que nos permitirá automatizar ciertas acciones para facilitarnos la vida.

La música también merece ser mencionada, ya que las famosas melodías de *Ultima Online* han sufrido una recomposición para darle un toque más moderno (lejos quedan los nostálgicos días en los que el juego utilizaba composiciones *midi*).

El equipo bajo el mando de *Aaron "Darkscribe" Cohen* parece estar realizando un buen trabajo con esta expansión que, no lo olvidemos, es totalmente gratuita. El juego, en la versión actual que se ha podido probar, presenta numerosos *bugs*, problemas de rendimiento y algunas imperfecciones en su diseño que esperamos que sean subsanadas a través de actualizaciones. Aun así, este nuevo cliente no debería haber sido lanzado de forma tan temprana, ya que si lo que pretenden es recuperar a jugadores veteranos y a otros nuevos se debería tratar de presentar una imagen más fuerte. Las fechas serán las responsables de esto, como suele pasar, y más teniendo en cuenta que *Stygian Abyss*, la nueva expansión de contenido, tiene que ser lanzada este año.

Ya queda poco tiempo para que descubramos si *Electronic Arts* ha vuelto a tomarse en serio una de las franquicias más importantes y desaprovechadas que posee. El trabajo ha sido bueno, y si después de jugar unos minutos decidimos entrar en el viejo cliente 2D nos damos cuenta de lo realmente anticuado que está. A buen seguro que cuando los lectores leáis estas líneas, *Ultima Online: Kingdom Reborn* se encontrará mucho más depurado.

ENTREVISTA A KATIXA - ULTIMA ONLINE

POR PABLO VILCHES

A continuación tenemos una entrevista que nos ha concedido Iban, responsable de la página web www.katixa.com, principal centro de reunión desde hace años de la comunidad española de *Ultima Online*. Iban también es un veterano jugador, y ha vivido prácticamente todas las épocas del juego. Hoy va a compartir su visión de jugador con nosotros.

Hola Iban, primero quiero darte las gracias por concedernos parte de tu tiempo. Quizá haya interrumpido tus aventuras en algún mundo virtual, espero no importunarte.

Pues justo ahora mismo acabas de rescatarme de las entrañas del *Doom 3*, que lo tenía en tareas pendientes... pero nada, me voy a tomar un descanso.

¿Cuántos años llevas jugando a Ultima Online?

Con mi cuenta actual llevo 7 años, aunque en total serían 8 contando el día que empecé con una cuenta de un amigo.

¿Qué te motivó para la realización de la página web Katixa? Recuerdo que por entonces el centro de reunión de la comunidad española era UOHispano.

Por aquel entonces, hará unos 5 ó 6 años, yo frecuentaba el canal del IRC Hispano *#ultimaonline*, donde entraba a preguntar cosas, a responder a otros, o a charlar con los amigos del canal, y era muy habitual que entrase gente preguntando cosas. Casi siempre se repetían las preguntas así que, en parte por no escribir siempre las mismas res-

puestas, y en parte por intentar transmitir lo mejor posible mi experiencia de juego y conocimientos, decidí empezar con guías sobre las cosas básicas.

Con la tontería, y poco a poco, fui escribiendo más guías, y un día me di cuenta que esa página donde yo iba a escribir cosas para *linkar* a la gente, empezó a ser visitada por usuarios inesperados que a su vez se la pasaban a otros amigos. Eso me hizo ilusión y me motivó a ampliarla aún más, añadir noticias, foros... hasta lo que es hoy.

¿Estás satisfecho con el papel que ha representado tu página web para la comunidad?

Bueno, sí que me alegra el saber que he formado parte de los *fansites* oficiales de *UO*, así como de haber ayudado a mucha gente. Así que supongo que sí, estoy satisfecho.

¿Te arrepientes de algo?

Sí, de haber creado la web, jaja. No han sido pocas las veces que he pensado en mandar todo a cagar. Y es que al principio era un hobby, y en cierto modo me realizaba, pero pasó a ser una obligación, sobre todo cuando por motivos de trabajo ya no tenía tantas horas libres al día. Llegar a casa y tener una entrevista de un desarrollador para traducir, 5 noticias para añadir, y 15 mensajes en el foro para moderar, puede llegar a ser estresante.

Me lo imagino, tiene que ser muy estresante. ¿Cómo pinta el presente para la comunidad de Katixa?

Cuando dices comunidad supongo que te refieres a visitantes y miembros activos de la web.

Ahora mismo se nota menos movimiento que antes. Usuarios habituales, y algún esporádico que pasa a preguntar o responder algo. Respecto a la parte de la web... algo abandonada la verdad, por mi parte. Tanto contenido para actualizar y tan poco tiempo... Y obviamente, al dedicar muy poco tiempo a *UO*, no tengo esa experiencia y conocimientos que antes adquiría jugando y jugando, por lo que tampoco puedo, aunque quisiese, escribir largos artículos o guías. Supongo que eso también hace que mucha gente no entre, ¿para qué, si no está lo que buscan?

Eres bastante modesto Iban. Puedo atestiguar que siempre ayudas en lo que puedes en los foros, y tratas de traducir todas las noticias importantes ¿Cómo ves el futuro de Sosaria?

Tanto *mmorpg* hace que la gente cambie mucho de aires. Puedo pensar que la web y el foro andarán de nuevo algo movidos cuando salga *UO: KR* o *UO:SA*, aunque al mismo tiempo soy consciente que mucha gente está algo cansada de *UO* y también tenderán a probar nuevos juegos.

Hablemos un poco del juego. ¿Continúas actualmente jugando?

Nunca he dejado de jugar realmente, sólo me he tomado pequeños (o no tan pequeños) descansos. Ahora mismo estoy en una de esas paradas. Entro a veces, doy unas vueltas, pruebo cosas... pero al tener poco tiempo y ganas de hacer otras cosas, no estoy enganchado como antes.

Ultima Online ha cambiado mucho a lo largo de sus 10 años de vida. ¿Qué es lo que piensas de Ultima Online a día de hoy?

Muchas veces me dejo llevar, y en caliente puedo pensar que no me gusta cómo funciona. Pero mirándolo objetivamente soy consciente de que un juego va cambiando. No voy a decir madurar, porque no siempre es para bien, pero sí alterarse, o adaptarse, para mantener a la gente dentro, o hacer que nuevos jugadores entren. Es normal que a muchos veteranos algunas cosas no nos gusten nada. Pero bien es cierto que a muchos nuevos, les encantan esas cosas. Eso sí, todo hay que decirlo, hay cosas que realmente están mal planteadas y está claro que necesitan ser revisadas.

¿Cuál ha sido tu mejor época?

La más bonita sin duda los inicios, cuando eres un novato. Creo que ningún otro juego *online* me



ha hecho sentir lo mismo. Puede que también sea porque fue mi primera aventura *online*, pero el ver tanto contenido, tantas cosas por descubrir, sabiendo que todavía no había visto ni el 5% del juego, y teniendo tanto tiempo libre, hacía sentir una adicción tal, que daba pena hasta irse a dormir.

Te comprendo perfectamente... yo llegué a sentir algo muy parecido. Entonces, ¿qué ha supuesto Ultima Online en tu vida como jugador?

Buf... me ha enseñado mucho. Antes siempre jugaba a aventuras normales, nunca *online*. Hasta juegos como Diablo, Starcraft, etc. eran para mi juegos de empezar y acabar yo solo, sin partidas en red. Tampoco tenía internet, hasta que coincidió mi trabajo en un *ciber* con el descubrimiento de *UO,* y el resto de juegos dejaron de existir... Y casi parece hasta increíble que hayan pasado 8 años, y todo siga en su sitio. Supongo que gracias a *UO*, a ser jugador, y pasar tanto tiempo, he conocido a gente maravillosa, así como a auténticos capullos.

Ya sabes que este año será importante para Ultima Online. Van a ser lanzadas la expansiones Kingdom Reborn y Stygian Abyss. ¿Cómo ves el futuro del juego?

Difícil de responder a eso... EA lo pone brillante (para variar), e incluso hablan de que ya tienen planificadas las expansiones o contenidos para los



próximos 5 años, pero yo todavía tengo que ver el *UO:KR* funcionando, sentirlo, y vivirlo, para poder opinar sobre si puede cuajar bien, o va a conseguir justo el efecto contrario.

Para terminar te hago una pregunta intencionada, pero que personalmente creo que es necesaria. ¿Qué opinión te merecen los servidores piratas de Ultima Online?

Es un tema algo delicado. Más que nada porque hay mucho tipo de servidor pirata. Hace años escribí un artículo sobre eso en la web, de hecho fue uno de los primeros porque era lo que más entraba a preguntar la gente en el IRC. Me daba pena porque mucha gente no sabía cómo era *UO* realmente, o en qué consistía. Para ellos era otro juego más, eso de las mensualidades o mundos persistentes era algo poco conocido y entendido. Pensaban que bastaba con bajárselo, instalar, y ale... a jugar, ¿pero dónde?

Ese artículo ha sido bastante criticado por jugadores o administradores de servidores piratas, y en cierto modo puedo entenderlo, porque en el momento de escribir aquello, ni el servidor más potente de una empresa de *hosting* era ni la mitad de potente de cualquier PC de ahora. Y esos servidores normalmente ni siquiera iban en un *hosting*, sino en un PC, en casa, con un ADSL 256. Obviamente mi opinión por aquel entonces era clara: basura, pérdida de tiempo, y nada de fiabilidad/calidad.



Ahora supongo que la cosa es diferente. Hay equipos potentes, comunidades grandes, gente con ilusión y ganas de ofrecer algo bueno... Hay servidores que llevan años funcionando y la gente parece contenta. Puede ser una alternativa para el que no quiere pagar, aunque mi opinión sigue igual en un punto: sigue sin ser *UO* al 100%. Se le puede parecer mucho, pero a mi no me transmite seguridad. Entrar diariamente a un sitio con un personaje que trabajo con toda mi ilusión, y que todo mi tiempo y esfuerzo dependa de que el administrador decida seguir con el proyecto... Cada uno es libre de jugar e invertir su tiempo donde le plazca, pero yo, personalmente, veo esos servidores como sitios donde pasar el rato, trastear, etc. teniendo claro que en cualquier momento puede desaparecer.

Gracias Iban, agradecemos el tiempo que nos has dedicado. Puedes añadir algo más, si quieres.

Poca cosa que añadir... gracias a vosotros, y espero que podamos hacer otra entrevista más adelante. Al menos eso significará que sigo vivo.

EGGERLAND MYSTERY

POR

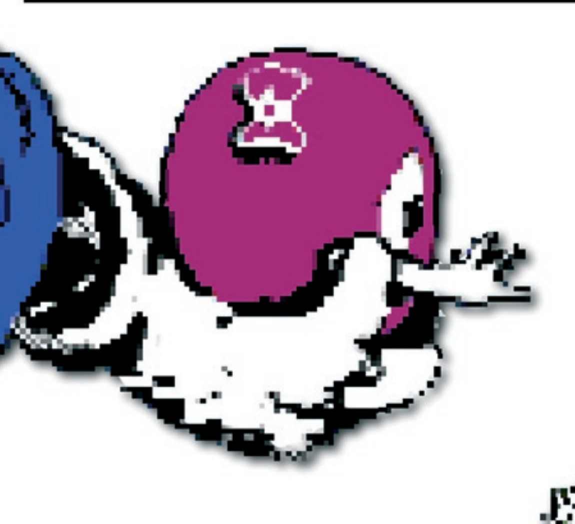












Hay ciertos juegos que, sin haber implicado altos costes de producción ni promoción, son capaces de marcar al jugador de por vida. Ese es mi caso, esa es mi historia, que voy a proceder a relataros.

El trasfondo de la historia

A principios de los años 80, yo era un niño al que le costaba mantener tanto la atención como el interés en las cosas. No era despistado ni tonto, simplemente no encontraba demasiadas actividades intelectuales que me motivaran lo suficiente como para despertar una afición por algo.

Mi padre, de mente voraz y despierta, pensó un día que tal vez a su hijo le podría interesar un ordenador, debido a las grandiosas posibilidades que 16KB de RAM podían permitir en aquel momento: jugar, programar, llevar la contabilidad de la casa, hacer dibujos en 16 colores que jamás imprimiría o aprender mecanografía. Como todo el mundo se imagina a estas alturas, el ordenador le interesaba a mi padre, pero no a mí. A mí me interesaba saber cómo hacían volar a Superman en las películas, por qué no entendía la mitad de los vocablos que usaba la *Bruja Avería* en *La Bola de Cristal* o qué hacían los chinos con el resto del tiburón si sólo usaban una aleta para hacer la sopa.

Todo estaba decidido: el equipo que entró por la puerta de casa fue un *SONY Hit-Bit MSX* con algo más de 16KB (menos mal), una grabadora de cassettes *SONY Bit-Corder* blanca preciosa, dos joysticks *SONY* tipo aviador cuya cabeza quedaba periódicamente seccionada por acaloradas

sesiones de *Track & Field* (sí, antes de machacar botones, se sacudían las direcciones) y un puñado de juegos americanos rescatados de los que llevaron a la industria del videojuego a su primer *crack*.

La reacción de mi padre fue efervescente, comprando un montón de videojuegos y ampliaciones de memoria, intercambiando programas hechos en casa con vecinos y amigos o escribiendo listados de programas en *BASIC* que las revistas distribuían (todos compartíamos Software Libre sin saber que lo era, puesto que el concepto no estaba aún ni definido). Mi interés por el ordenador, no obstante, fue creciendo hasta el punto de empezar a programar cosas muy *BASIC*as, o jugar sólo a aquellos juegos que tuvieran la palabra *Konami* escrita en su caja. Eso era una cierta garantía para mí.

Una noche, mi padre apareció con un juego *no-de-Konami* bajo el brazo, y lo cargó en el ordenador. Mi reacción inicial fue de desprecio. ¿Qué era eso de *HAL Laboratory inc.*? ¿Un juego de química? -*También es japonés*, me dijo mi padre. Ese juego, su música, su filosofía, su simple historia y su perfecto diseño de los niveles me ha ayudado a ser tal como soy hoy en día.

Me gusta que las cosas avancen, soy optimista por naturaleza; no me importa intentar resolver un problema tantas veces cuantas haga falta hasta conseguirlo, aún cuando ello implique dolor y frustración y, por la razón que sea, sé que todo tiene solución, de las que también hay diferentes tipos. Todas válidas seguramente, pero a mi nada más me sirve una: aquella que me permita, una vez aplicada, caminar tranquilamente hacia mi objetivo sabiendo que nada puede ya impedirme alcanzarlo.

Eso mismo es lo que ha hecho de la saga *Eggerland* uno de los mejores puzzles (y menos conocidos) de la historia.

Historia y mecánica del juego

El protagonista es una pelota azul con ojos, manos y pies. Su nombre es Lolo, y actualmente (salvo que haya habido un golpe de estado del que no esté informado) es el Rey de Edén. No es descendiente de ninguna casa real, pero en el primer juego salvó a la Princesa Lala de Edén (una pelota rosa igual que Lolo con un lacito en el, supongo, pelo) que fue capturada por Egger, beligerante rey absolutista de la tierra de Eggerland, y claro, suponemos que el amor surgió entre dos personajes que comparten tantos... sprites.

En su camino hacia Lala, Lolo debe atravesar las diferentes habitaciones del castillo de Egger, plagadas de peligros. Todas las habitaciones tienen las mismas dimensiones: 11x11 veces el tamaño de Lolo. Todos los enemigos y objetos también tienen el mismo tamaño de Lolo. En las habitaciones hay corazones, que hay que recoger. Algunos de esos

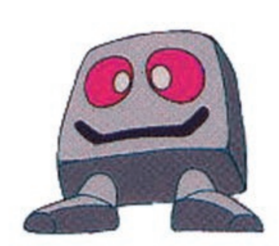

Lolo


Lala


Snakey


Skull


Medusa


Rocky

corazones darán a Lolo dos disparos mágicos. ¿Por qué dos? Porque con un disparo conviertes a un enemigo en un huevo de oro (de forma transitoria, no os hagais ilusiones) que puedes mover por el escenario, y con otro disparo lo eliminas temporalmente de la pantalla.

La primera reacción del jugador inexperto de *Eggerland* es llegar, arrasar con todos los corazones y correr hacia la salida. Esto es válido... en la primera pantalla. Cuando se recoge el último de los corazones, se activan todos los mecanismos de defensa de la sala, y los enemigos que previamente estaban en letargo atacarán a Lolo persiguiéndolo, disparándole o molestándole. Hay ciertos enemigos que incluso están activos antes de la recogida del último corazón, dificultando y limitando los movimientos del personaje.

Como paisaje de las salas tenemos árboles, que no podemos atravesar pero tampoco sirven de defensa ante disparos enemigos; cajas, que podemos mover y usar para protegernos; piedras, que sólo podremos romper con un mazo que previamente hay que conseguir acumulando corazones; agua, que sólo podemos atravesar pasando por encima de un enemigo convertido en huevo de oro (ese oro flota, os dije que no os hiciérais ilusiones); flechas, que limitan el sentido en el que podemos andar; puentes, que nos permiten pasar y transportar cosas por encima del agua; y hierba y arena que modifican la forma en la que el protagonista camina por el nivel.

Los objetos especiales son: los corazones, que pueden dar disparos mágicos o activar diferentes herramientas; el cofre, que hay que abrirlo recogiendo el último de los corazones; y la salida, presente en las versiones de *Eggerland* para NES y Game Boy, denominadas *Adventures of Lolo (1, 2 y 3).*

Los enemigos

Algunos de estos enemigos no han aparecido en todos los juegos, pero sí son todos los enemigos que han aparecido en la saga.

Snakey: Se trata de una sonriente serpiente verde que no se mueve de su sitio y su única función es bloquear el paso, o incluso disparos enemigos. En niveles avanzados, convertir un Snakey en huevo de oro puede formar parte de la estrategia para saltar agua o asegurar ciertas zonas de la sala, especialmente aquellas en las que hay enemigos móviles.

Leeper: Un bicho con aspecto de rana, con movimiento errático que no es capaz de atravesar la hierba y que se dormirá en cuanto toque a Lolo. Es interesante elegir dónde se debe dormir un bichito de estos.


Alma


Leeper


Gol


Moby


Don Medusa


Egger

Rocky: Este enemigo es de piedra, se mueve lentamente salvo cuando tiene a tiro a Lolo, momento en el cual acelera para tratar de bloquearlo en alguna parte de la sala.

Skull: Calavera que permanece estática hasta que Lolo recoge el último corazón. En ese instante, le perseguirá en la dirección en la que esté. Es posible convertir una calavera en huevo para llevarla a un sitio donde no moleste o esté bloqueada.

Gol: Un dinosaurio rosa que mira en una dirección y sentido determinados, y comienza a escupir fuego cuando Lolo pasa por delante de el después de haber recogido el último corazón. Es posible esquivar el disparo de un Gol si se encuentra a un mínimo de distancia.

Medusa: Con el aspecto de una estatua, disparará a Lolo en cualquiera de las cuatro direcciones en cualquier momento. No se puede esquivar su disparo, pero se puede bloquear con objetos, incluídos los corazones.

Don Medusa: Lo mismo que Medusa con otro aspecto, y moviéndose perpetuamente en una dirección. Sus disparos tampoco pueden ser esquivados.

Moby: Ballena azul que trata de atraer a Lolo mediante un ataque de aspiración.

Alma: Se trata de una especie de armadillo que es



capaz de hacerse bola para perseguir a Lolo por todo el escenario. Son particularmente complicados de aislar, y conviene estudiar sus movimientos para diseñar una trayectoria que lo empuje a caer en una trampa.

Consejos a la hora de jugar

Salvo en ciertos casos muy puntuales, el juego exige una planificación muy meditada de cada sala. Esto es posible gracias a que, mientras no se pulse cualquier botón, la pantalla aparece inmóvil con el objetivo de pensar todos los movimientos.

Existen muchas formas de bloquear enemigos. Es posible bloquear dos enemigos a la vez colocando un obstáculo en medio de los dos. También es conveniente explorar cuáles son los sitios de aparición de los enemigos una vez son eliminados; es decir, cuando uno dispara dos veces a un enemigo y lo hace desaparecer de la pantalla, éste vuelve a aparecer al de un rato. Si se bloquea mediante un obstáculo de cualquier clase el sitio de aparición de dicho enemigo, es muy posible que aparezca en otro sitio, tal vez incluso bloqueando a otro enemigo más peligroso.

Cuando uno lanza un huevo de oro al agua y se monta encima, depende desde dónde entró en el agua puede que siga un recorrido u otro. Estudia con cautela los recorridos para saber cuál te conviene más.

Lo que distingue al jugador experimentado de *Eggerland* del principiante, es la forma de solucionar cada sala. Si sufres para salir porque tienes que ir corriendo delante de una calavera o algo peor, seguramente será porque no has estudiado todas las posibilidades.

El principal propósito del juego es que, cuando Lolo recoja el último corazón, todo sea un paseo hasta el cofre. El juego se permite muy pocas licencias arcade.

Curiosidades

Tanto Lolo como Lala han aparecido en otros juegos de *HAL Laboratory inc.*, como son los de la saga *Kirby's Dreamland*, así como en la serie de animación de dicho personaje (2002, *Fox Kids*). En estos juegos aparecen como Lololo y Lalala (sus nombres completos), y son jefes de nivel a los que hay que derrotar, mientras que en la serie (en el doblaje norteamericano) los llamaron Fololo y Falala.

En la actualidad, es todavía posible la (re)edición de algún juego de la saga *Eggerland*, debido a la importante posición de *HAL Laboratory inc.* dentro de *Nintendo* (Satoru Iwata se formó en *HAL*), quizá en forma de juego descargable para la *Virtual Console* o el servicio *Wii Ware* de *Wii.*

Epílogo

Eggerland no es para todo el mundo. Una vez el jugador consigue meterse en la dinámica de resolver misterios, todo, hasta el sistema de passwords que usa el juego, se convierten en objetivo de solución. La realidad se cuadricula, todo ha de encajar y todo debe tener relación.

De hecho, fue eso lo que ocurrió en la realidad. Retomando la historia que os he narrado al comienzo del artículo, tengo que añadir que mi padre terminó prediciendo los passwords de los juegos de *Eggerland*. En efecto, mi padre *hackeó* las contraseñas del juego, debido a que éstas seguían una simple lógica matemática. Y lo hizo porque él en ese momento se encontraba en Edén, una tierra de puzzles, y necesitaba saltarse de golpe varios pisos del castillo para poder llegar antes que nunca a enfrentarse a Egger.

Gráficos simples, melodía repetitiva, historia trivial, presupuesto bajo cero, tres personas para crearlo y millones de personas para resolverlo.



JUEGOS DISPONIBLES DE EGGERLAND

Japoneses:
Eggerland Mystery (1985) para MSX.
Eggerland 2 (1986) para MSX y MSX2.
Eggerland (1987) para Famicom Disk System.
Eggerland - Revival of the Labyrinth (1988) para Famicom
Eggerland - Departure to Creation (1988) para Famicom Disk System
Adventures of Lolo (1990) para Famicom
Adventures of Lolo 2 (1991) para Famicom
Lolo's Great Adventure (1994) para Game Boy
Eggerland Episode 0: Quest of Rara (1996) para Windows
Revival! Eggerland (2000) para Windows

Occidentales:
Eggerland Mystery (1987) para MSX (Europa)
Adventures of Lolo (1989) para NES
Adventures of Lolo 2 (1990) para NES
Adventures of Lolo 3 (1991) para NES
Adventures of Lolo (1994) para Game Boy













MANDO CLÁSICO WII

POR



Desde el primer momento Wii despuntó por su innovador mando, y desde el momento en el que se enseño al publico todo el mundo se hacía la misma cuestión, ¿servirá este mando para todo tipo de juegos? La respuesta evidentemente era no, un no rotundo, y Nintendo era consciente de ello. Por eso entre sus planes se encontraban unos add-on para el Wiimote con el propósito de solventar las carencias del propio mando. Uno de esos add-on es el que se conoce como el mando clásico de Wii. Existe la probabilidad de que te preguntes por qué lo he calificado como add-on, evidentemente eso significa que no posees uno, porque si lo tuvieras sabrías que el mando clásico no es autosuficiente y necesita ser conectado al Wiimote para funcionar.

El mando clásico nació con un propósito bien claro: la consola virtual, si bien es cierto que posteriormente se le han añadido otros posibles usos, como ser uno de los controles soportados por el Super Smash Bros. Brawl. No olvidemos que ya de por sí el propio Wiimote en horizontal es ideal para esos juegos retro, aunque se queda escaso a la hora de jugar con los clásicos de Nintendo 64 ante la carencia del stick analógico. Por eso mismo desde un primer momento Nintendo anunció la total compatibilidad del mando de GameCube, tanto para los juegos nativos de la propia GameCube como para muchos juegos de la consola virtual. Y es por culpa de esto que se nos presente el siguiente dilema: ¿mando clásico o mando de GameCube? La respuesta la determinarán diversos factores personales, porque objetivamente las diferencias son prácticamente nulas.

A primera vista, lo que poderosamente nos llama la atención es la disposición de los botones tan distinta entre uno y otro pad. Por un lado estarían los botones tan ingeniosamente colocados del mando de GameCube, pero que en la práctica no terminan de ser muy cómodos para algunos juegos, y por el otro lado, el mando clásico de Wii, con esa ergonomía inspirada







directamente en el mando de Super Nintendo, manteniendo cruceta, botones y los gatillos del original. Otro de los factores importantes y a tener en cuenta es la cantidad de botones. Mientras que en el mando de GameCube son ocho botones, una cruceta y dos sticks, en el mando clásico son once botones, una cruceta y dos sticks; solo tres botones de diferencia que en un futuro puede que sean de agradecer.

El mando clásico en sí mismo

El diseño del mando clásico está pensado por y para Wii, y aún teniendo un mando de GameCube uno puede verse tentado a comprarlo y no solo por el diseño, puesto que posee los botones de menú, select, + y del propio Wiimote, lo que facilita mucho la tarea de navegación por los menús de Wii. Esto lo hace sumamente atractivo sin olvidar el hecho de no tener que jugar pegado a un cable conectado a la consola (recordemos que el mando tiene que estar conectado al Wiimote).

Una de las curiosidades de este pad se encuentra en la parte trasera, donde existen dos ranuras que podrían ser utilizadas para sostener el Wiimote con alguna pieza añadida, y digo se supone porque en el momento el que estés leyendo estas líneas Nintendo no ha dicho nada ni ha anunciado nada al respecto.

El mando se encuentra fuertemente inspirado en el original de Super Nintendo. Su redondeado diseño por los laterales y su disposición romboidal de los botones son las principales señas de identidad que el mando clásico ha heredado. No está de más mencionar los dos sticks analógicos que posee y que podrían recordar al Dualshock usado en las maquinas de Sony. Sin embargo, el Dualshock fue otro pad que se inspiró en el de Super Nintendo. Por último, destacar la existencia de cuatro gatillos superiores, R, L, ZL y ZR, además de un botón central que podría servir para desencajar la pieza que pueda ir en la parte trasera del mando clásico.

EVENTO POST E3 DE NINTENDO

POR ESTER SÁNCHEZ

El pasado 26 de Julio Nintendo nos invitó a su sala de prensa para conocer los títulos presentados en el E3 de este año. En este evento pude probar cinco juegos de Wii y uno de Nintendo DS. Mis impresiones de ellos han sido:

Zelda Phantom Hourglass (NDS)

Este Zelda es muy del estilo del *Minish Cap* (GBA) y *Wind Waker* (NGC). Los gráficos son en *Cell Shading* y todo es bastante colorista. Pero hay ciertas imágenes, cuando se acerca la cámara, en las que se ven "picos" que lo afean un poco.

En el juego se usan ambas pantallas, siendo la de arriba para mostrar el mapa (principalmente) aunque a veces tiene otros usos (como en los puzzles), y la táctil es donde se desarrolla toda la acción.

Lo más innovador de este título es que todo se maneja con la táctil. Delante de tu personaje (Link) va un hadita (Navi), que es la que vas moviendo con el puntero y Link la sigue sin parar. Además para coger objetos (piedras, jarrones…) simplemente pulsas en ellos y Link obedecerá e irá hasta allí y lo cogerá.

Para atacar es básicamente lo mismo pero con distintos movimientos: o bien pulsas en el enemigo, que entonces Link se lanzará a por él, o bien haces círculos para hacer el ataque circular o haces líneas que simularán el movimiento de la espada, etc.

Este Zelda ya ha salido en Japón, y vendrá a España el **16 de Octubre**.

Resident Evil: The Umbrella Cronicles (Wii)

Un juego que recuerda mucho a los *House of the Dead* sobre todo en la mecánica. Tu personaje avanza solo y va parando en cada grupito de zombies, así cuando los matas vuelve a avanzar hasta el siguiente.

No he podido ver mucho de este, ya que el nivel de dificultad es bastante alto, por lo que en el tercer grupo de zombies nos mataban (el resto de los que estaban allí tampoco consiguieron pasar de ese fatídico grupo de enemigos). Otra cosa que reseñar es que el juego se hace un poco lento, sobre todo al recargar. Recargas la pistola y se vuelve agónico porque es en ese momento cuando todos los zombies deciden atacarte. Quizá en este aspecto recuerde mucho a los primeros títulos de la saga.

Los controles son: B para disparar (apuntando la pantalla), recargas agitando el wiimando, Z+B lanza granada y si te agarra un zombie te deshaces de él con una patada y descarga eléctrica pulsando la Z. El disparar es bastante preciso pero a mí se me hacía difícil atinar justo en la cabeza. Puede ser porque la tele era pequeña y además el juego es muy oscuro, lo que quizá dificultaba aun más las cosas.



Los gráficos tampoco son su punto fuerte. Aunque no son muy malos, el anterior título de

la saga (*Resident Evil 4*) se lo lleva de calle.

Tiene previsto salir en el **último trimestre de este año**.

Super Mario Galaxy (Wii)

La acción discurre en una galaxia llamada *"The Gateway to heaven"* (se podría traducir como "*Las puertas al cielo*"). Mario va moviéndose entre planetas, que son pequeñas esferas cada una con su gravedad, es decir, que puedes estar bocabajo, que no te caes.

El objetivo de lo poco que vi del juego (era una demo con cuatro fases bastante largas, por lo que sólo pude probar una), es rescatar unas estrellas que son las que producen la energía de esa galaxia. También hay que rescatar a algunos habitantes, que son híbridos entre conejo y estrella (adoptan las dos formas).

En gráficos es bastante mejor que el *Mario Sunshine* de GameCube, y es muy "Mario", esto es, muy colorista y redondeado. Además la cámara está muy conseguida (como en el *Mario 64*) ya que pese a ser un juego totalmente 3D, no se atasca en ningún momento.

Los controles son muy intuitivos: A para saltar, joystick para moverte, y distintas combinaciones para los distintos saltos de Mario de siempre. Además hay dos ataques nuevos: con el B y apuntando a la pantalla lanzas una especie de piedras puntiagudas que dejan atontados a los enemigos y si agitas el mando, Mario hace un ataque giratorio. Moverte entre planetas también se hace usando ese último ataque. Hay una especie de estrellas-cañón que te envían de un planeta a otro.

En general es un escenario impresionante, pero a veces se hace "raro" estar bocabajo o de lado y no caerte (sólo te caes en caso de que haya un agujero negro). Aun así el juego conserva toda la esencia de los Marios anteriores, recordando casi más al *Mario 64* que al *Sunshine*. Y en general merece mucho la pena.

La salida está prevista para **Noviembre-Diciembre de este año** (13 de Noviembre en USA).

Super Paper Mario (Wii)

Gráficamente es idéntico al *Paper Mario* de Gamecube, y la esencia es la misma de siempre pero tiene algunas peculiaridades y novedades que lo hacen único. Si tuviera que resumir el juego en una palabra, sería "diversión".

En general tiene un tono de cachondeo constante presente sobre todo en los diálogos. Por otro lado puedes encontrarte diálogos *frikis* como *"Format C:"*, *"Fallo de sistema, CTRL+ALT+SUPR"* cuando matas a uno de los primeros jefes finales.



Una de las principales innovaciones es el control: usando sólo el wiimando y en horizontal. Así te mueves con la cruceta, con el 1 usas a un personajillo que te sigue (llamado PixL, siguiendo con el tono *friki* del juego) y con el 2 saltas. El A se usa para otra de las novedades: cambiar de plano. Esto hace que cambies de scroll horizontal a vista "frontal" (avanzas de frente no de lado) lo cual es muy útil para descubrir secretos, bloques ocultos, escaleras que de otra manera no se ven, etc.

Y hablando del personaje PixL... Son varios compañeros que te encuentras a lo largo del juego

y te ayudan en tu aventura. El que tienes en el principio es como un cuadrado con ojos que puedes tirar para recoger objetos. Y como a lo largo del juego encuentras más, debes saber usar el que más te convenga en cada momento. Además de ese, llevas otro compañero que es como una mariposa. Este se usa apuntando con el wiimando a la pantalla para moverlo y hace como de linterna, que además ayuda a encontrar cosas secretas.

Por último destacar que, pese a seguir siendo RPG, han quitado los combates por turnos, lo cual lo hace más dinámico por ser a tiempo real. Esto para mí es otro punto a su favor, pero es una característica que va en gustos.

Resumiendo, es un juego que merece muchísimo la pena hayas jugado o no a los anteriores de la saga.

Su fecha de lanzamiento es el **14 de Septiembre.**

Metroid 3: Corruption

Las imágenes de este juego no le hacen justicia. Tiene gráficos impresionantes, sobre todo las luces y reflejos. Cuando usas la morfosfera, se refleja todo en tu armadura. Lo mismo pasa con el suelo, que tú te reflejas perfectamente en él. O con cualquier superficie que sea mínimamente reflectante. Los efectos de luz también son impresionantes.

Quizá en el aspecto gráfico sea lo “mejor” que he visto de Wii. Los que aun dudan de su potencia les aconsejo que vean este juego en movimiento (repito, las fotos no le hacen justicia).

El control es casi perfecto. Apuntas y disparas con muchísima precisión, yo sentí que estaba manejando un ratón de PC.

Poco más puedo decir de esta maravilla, salvo su fecha de salida: **26 de Octubre**

WiiFit

Consiste en el uso de un periférico (una pequeña plataforma) en la que te subes y detecta la presión que haces en ella con cada pie. En principio el juego consiste en realizar distintos ejercicios subido en la plataforma, pero además de eso también tiene minijuegos. En la demo que nos enseñaron había cuatro pruebas de hacer ejercicio y unos 6 minijuegos.

Los minijuegos que probé eran uno de hacer girar *hula hoops*, otro de parar balones a cabezazos, otro de saltos de *ski* y otro de mover una plataforma para que una bola cayera por un agujero (tipo *Mercury Meltdown: Revolution* o *Kororinpa*).

En todos el movimiento era reconocido perfectamente, haciendo tu muñeco exactamente lo mismo que tú.

Los muñecos son *Miis* para los minijuegos y figuras humanas para las pruebas físicas.

De éste aun no hay fecha concreta de salida, sólo que saldrá en **2008.**

En general, se ve que el desarrollo para Wii ha avanzado mucho y se empieza a notar la potencia de la consola con títulos como *Metroid*. También he notado que los controles están más depurados ahora que cuando salieron los primeros juegos hace ya unos 8 meses.

¿Quién dijo que no había juegos buenos en Wii? Con estos lanzamientos, la cosa va a cambiar gratamente.





EL PADRINO [WII]



Tras su paso por otras plataformas como *Playstation2* y *Xbox360*, el videojuego basado en la genial película de Ford Coppola y Mario Puzo llegó a nuestra Nintendo Wii sin hacer demasiado ruido, quizá pasando algo desapercibido, pero no debemos engañarnos, pues nos encontramos ante un auténtico juegazo.



El argumento

Con unas 40 misiones nuevas respecto a otras plataformas, nos veremos en la piel de un joven siciliano que acaba de entrar en la Familia Corleone. Desde su perspectiva iremos repasando momentos clave de la primera parte de la trilogía cinematográfica dedicada a esta familia mafiosa, tomando parte en situaciones como el atentado a Don Corleone y su frenético traslado al hospital, la famosa escena de la cabeza del caballo en la cama, la muerte de Sonny...

Si bien éste es el hilo argumental hasta cierto punto de la historia, estas misiones "clave" podremos realizarlas cuando queramos (siempre teniendo que superar la anterior para desbloquear la siguiente), teniendo libertad para recorrer toda Nueva York a nuestro antojo y aprovechar para realizar misiones secundarias (donde tendremos que realizar diversos favores de todo tipo o cometer asesinatos de miembros importantes de las otras familias) o bien encargarnos de añadir nuevos negocios y "tinglados" a la Familia por la vía de la extorsión o violencia.

Con nuestros actos y servicios a la Familia iremos ascendiendo poco a poco en la jerarquía hasta

alcanzar el puesto del mismísimo Don, momento definitivo para el argumento y a partir del cual ya se acabará la historia y nos limitaremos a completar el juego en su totalidad, apoderándonos de todos los negocios, tinglados, etc. para ser el Don de Nueva York (máximo representante de la mafia) y poner fin a un largo y divertido título.

Apartado gráfico

Si bien los gráficos del juego no son nada deslumbrante, seguramente portados de la versión de *PS2* con poca o ninguna mejora, cumplen perfectamente su cometido, no echando en falta más detalle una vez nos sumergimos en la acción.

Cabe destacar por un lado la recreación de los rostros de personajes importantes, muy fieles y totalmente reconocibles para cualquiera que haya visto las películas y por otro lado la ambientación del juego.

Desde los coches (modelos totalmente fieles incluso en los colores a los de la película), taxis, ropa de la gente (aunque con la licencia artística de ponerles un color distintivo a la chaqueta de cada familia) hasta la decoración interior y exterior de los edificios, son clavados a los vistos en la película. Hasta la mansión del Don tiene una configuración similar. Por otro lado, los distintos barrios de Nueva York están recreados con bastante detalle, encontrándonos con estructuras reales como el puente de Brooklyn, los túneles a Nueva Jersey, etc.

Las escenas cinemáticas recrean con el motor del juego algunas escenas de la película de forma muy correcta, lo cual añade un punto extra para los seguidores de la saga.

Apartado sonoro

El juego está totalmente doblado al castellano por la mayoría de los dobladores de la película, consiguiendo así una consistencia adicional. El único fallo a este respecto es la propia traducción, pues algunas frases clásicas de la película se han traducido de otra forma y, a pesar de oir la misma voz, chirría un poco.

Por otro lado, los efectos sonoros están, en su mayoría, extraídos directamente de la película. El sonido del teléfono, los disparos, el "rugido" de los motores... todos suenan exactamente igual, pero no sólo eso, si vuelves a ver la película reconocerás sonidos de ambiente que ya has oído en el juego como el retumbar que suena al apoderarte de un tinglado.

Finalmente, todo personaje que encontremos por la calle tendrá algo que decirnos, tan solo de-





bemos acercarnos y soltará alguna frasecilla que dependerá bastante de nuestro nivel de respeto. Los comentarios desdeñosos del principio del juego pasan a ser muestras de admiración a medida que vamos progresando. Por otro lado, es notable que estos personajes totalmente prescindibles incluso entablan conversaciones entre sí que ayudan a ambientar gratamente el juego.

No es posible acabar de hablar del aspecto sonoro sin mencionar la estupenda banda sonora que suena por toda el juego, fiel reflejo de la película y su inconfundible melodía principal.

Jugabilidad

Para completar el juego pasaremos en torno a las 50 o 60 horas pegados a nuestra pantalla, pues cada uno de los barrios de Nueva York incluídos en el mismo es lo suficientemente grande y cuenta con un elevado número de negocios, hoteles, tinglados y misiones para tenernos ocupados un gran número de horas si queremos acabar el juego al 100%.

La inteligencia artificial de los personajes está bastante bien conseguida, comportándose de forma medianamente normal. Sin embargo, la dificultad quizá sea demasiado fácil, pues está muy descompensado el número de impactos, que podemos recibir antes de morir con el que recibirían los enemigos, la mayoría de los cuales acaban muertos con una ráfaga de ametralladora.

El manejo del juego es sumamente intuitivo, pero no por ello poco complejo.

Los controles han sido adaptados a la Wii de una manera bastante convincente, el *nunchuk* es usado para moverse y cambiar de arma y el *wiimote* es el encargado de disparar (apretando el gatillo).

Las funciones "especiales" del mando son empleadas para pocas situaciones, principalmente los movimientos de estrangulamiento (muy naturales, juntando las manos y agitándolas hasta la muerte del sujeto), empleo de armas contundentes como bates, tuberías o porras (agitando el wiimote como si fuera tal arma) y abrir y cerrar puertas (girando la muñeca como si lo hiciéramos con el pomo de la misma).

Si bien por defecto la fijación del blanco a la hora de disparar es automático, también es posible pasar a modo manual y ya emplear el puntero del *wiimote* para apuntar con mucha más precisión a puntos específicos de los enemigos (muy útil para fulminar de un tiro en la frente a un mafioso con un escudo humano).

Todos estos movimientos básicos se van ampliando progresivamente con otros como culatazos, golpes potentes, etc. a medida que ganamos experiencia (respeto) y "compramos" nuevas habilidades con los puntos ganados.

Conclusión

En mi opinión es uno de los mejores juegos del catálogo actual de Wii en España. Si bien no hace un uso intensivo del *wiimote* y se diferencia poco de las versiones de otras plataformas, es muy adictivo, está muy bien hecho y encantará a todo aquel que, como a mí, nos gusta la película en la que se basa.

Si ya tenéis el juego en otra plataforma quizá sería tontería volverlo a comprar (aunque tiene 40 misiones nuevas), pero para alguien que no lo haya jugado es una compra totalmente recomendable.

EL MONO DE TRES CABEZAS

POR
PABLO VILCHES

Esta vez vamos a hablar sobre las que posiblemente sean las dos aventuras gráficas más famosas de todos los tiempos. *LucasArts* y *Ron Gilbert* supieron dotar a *Monkey Island I* y *Monkey Island II* no sólo de un humor que marcaría escuela, sino de una importante cantidad de curiosidades no menos graciosas que forjarían parte de la leyenda de estos títulos. Existen muchísimos detalles, pero hablaremos de los que a nuestro juicio nos parecen más interesantes y graciosos.

Monkey Island I :

- El protagonista y pirata de esta aventura se llama *Guybrush*, pero en un principio era conocido en *LucasArts* como *Guy*, el cual fue diseñado sobre un boceto en formato *brush*, transformándose finalmente en *Guybrush*.

- En la isla *Mêleé* siempre es de noche, ¡pero es que el reloj de la ciudad siempre marca las 10!

- En la casa de la hechicera vudú podemos encontrar un cáliz. Si lo examinamos *Guybrush* dirá en clara alusión a *Indiana Jones*: "Este sí es el cáliz de un carpintero".

- Frente a la cabeza de mono encontramos a los violentos *Sam & Max* transformados en un ídolo. Todo un detalle por parte del dibujante *Steve Purcell* (eso, o *LucasArts* ya había negociado los derechos).

- Cuando drogamos a los perros de la gobernadora, *LucasArts* nos recuerda con un mensaje que los pobres animales no están muertos, tan solo están durmiendo. ¡No vayamos a tener problemas con alguna protectora!

- El *troll* al que le damos un pescado para que nos deje continuar resulta ser finalmente un hombre disfrazado, el cual es nada más y nada menos que *George Lucas*.

- En la taberna, al principio del juego, encontramos a un misterioso personaje encapuchado (presumiblemente el protagonista de *Loom*) con el cual podemos mantener una conversación sobre las bondades y lindezas de *Loom*, otra aventura gráfica de *LucasArts*.



Monkey Island II:

- Seguro que muchos recordáis esta frase: “¿Cuantos robles roería un roedor si los roedores royeran robles?”. Pues bien, tiene su pequeña historia, ya que en inglés quedaría de la siguiente manera: “*How much wood would a woodchuck chuck if a woodchuck would chuck wood?*” Como podemos ver, se trata de todo un trabalenguas en inglés, y bastante más complicado que en castellano.

- Cuando preguntamos al cartógrafo por su nombre nos contestará que se llama *Wally B. Feed*. Esto en inglés sonaría como *Wally be feed*, y parece que sí, que *Wally* necesita una buena alimentación visto su aspecto físico.

- El gobernador *Phatt* no es un nombre sin intención. *Phatt* en inglés suena como *Fat* (y efectivamente, al gobernador le sobran unos kilos). Pero aún hay más, ya que para hacernos con el libro que necesitamos tenemos que dar el cambiazo al auténtico estilo *Indiana Jones y el Templo Maldito.*

- Para cerrar la cascada tenemos que usar un mono (concretamente a *Yoyo*). Esto que parece a simple vista una de las típicas ridiculeces de *LucasArts* no lo es tanto. La traducción al inglés de llave inglesa resultaría ser *monkey wrench* (es decir, llave mono).

- Justo antes de quedar colgado con el *Big Whoop* en la mano, *Guybrush* lanza una cuerda. En ese instante apreciamos una famosa melodía de *Indiana Jones*.

- Al final del juego encontramos un homenaje al *El Retorno del Jedi.* Sí, la escena de la máscara es una parodia.

- Cuando nos terminamos el juego, si somos pacientes, veremos que aparece *Elaine* esperando a *Guybrush*. Entonces *Elaine* dice: “Me pregunto por qué tarda tanto *Guybrush*, espero que *LeChuck* no le haya hecho ningún HECHIZO o algo así.” La palabra HECHIZO aparece en mayúscula, y en la versión original del juego hechizo viene traducido como *curse,* sí, *CURSE.* ¿En *LucasArts* ya sabían que el *Monkey Island 3* se llamaría *“The Curse of Monkey Island”*?

- No quiero desilusionar a nadie, pero todo apunta a que el *Big Whoop* no es más que un simple *ticket* para un parque de atracciones.



POR

?

TRANSFUSE



SAMUS ARAN:
BATTLESCARS



